VIRTUA FIGHTER 4
FINAL TUNED
MASTER GUIDE

バーチャファイター4 ファイナルチューンド マスターガイド

SOFT BANK Publishing
ドリマガ
キュービスト／編

いますぐアクセス!!

ゲーム関連ニュースはここ!

SOFTBANK GAMES

http://www.itmedia.co.jp/games/

本が買いたい人は!

SBPストア

http://store.sbpnet.jp/

決済はクレジットカード、代金引換のどちらでもOK!

最新情報をおとどけ!!

プレイステーション専門情報誌
新作レビュー＆
オリジナル企画も満載

最強の総合誌を目指します!!
攻略記事＆特集記事満載!!

VIRTUA FIGHTER 4
FINAL TUNED
MASTER GUIDE
バーチャファイター4 ファイナルチューンド マスターガイド

SOFT BANK Publishing
ドリマガ
キュービスト／編

VIRTUA FIGHTER 4
FINAL TUNED
MASTER GUIDE

バーチャファイター4 ファイナルチューンド マスターガイド

CONTENTS

AKIRA
キャラクター紹介……018　戦術指南……022
切り替え技解説……019　コンボ紹介……024
新技&重要変更点解説……020　コマンドリスト……144

PAI
キャラクター紹介……026　戦術指南……030
切り替え技解説……027　コンボ紹介……032
新技&重要変更点解説……028　コマンドリスト……146

LAU
キャラクター紹介……034　戦術指南……038
切り替え技解説……035　コンボ紹介……040
新技&重要変更点解説……036　コマンドリスト……150

WOLF
キャラクター紹介……042　戦術指南……046
切り替え技解説……043　コンボ紹介……048
新技&重要変更点解説……044　コマンドリスト……152

JEFFRY
キャラクター紹介……050　戦術指南……054
切り替え技解説……051　コンボ紹介……056
新技&重要変更点解説……052　コマンドリスト……156

KAGE
キャラクター紹介……058　戦術指南……062
切り替え技解説……059　コンボ紹介……064
新技&重要変更点解説……060　コマンドリスト……158

SARAH
キャラクター紹介……066　戦術指南……070
切り替え技解説……067　コンボ紹介……072
新技&重要変更点解説……068　コマンドリスト……162

JACKY
キャラクター紹介……074　戦術指南……078
切り替え技解説……075　コンボ紹介……080
新技&重要変更点解説……076　コマンドリスト……166

SHUN
キャラクター紹介……082　戦術指南……086
切り替え技解説……083　コンボ紹介……088
新技&重要変更点解説……084　コマンドリスト……170

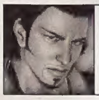
LION
キャラクター紹介……090　戦術指南……094
切り替え技解説……091　コンボ紹介……096
新技&重要変更点解説……092　コマンドリスト……174

AOI
キャラクター紹介……098　戦術指南……102
切り替え技解説……099　コンボ紹介……104
新技&重要変更点解説……100　コマンドリスト……176

LEI
キャラクター紹介……106　戦術指南……110
切り替え技解説……107　コンボ紹介……112
新技&重要変更点解説……108　コマンドリスト……180

VANESSA
キャラクター紹介……114　戦術指南……118
切り替え技解説……115　コンボ紹介……122
新技&重要変更点解説……116　コマンドリスト……184

GOH
キャラクター紹介……124　戦術指南……128
切り替え技解説……125　コンボ紹介……130
新技&重要変更点解説……126　コマンドリスト……188



BRAD
キャラクター紹介……132　戦術指南……136
切り替え技解説……133　コンボ紹介……138
新技&重要変更点解説……134　コマンドリスト……190

SYSTEM 003

VF. NET 004
ネットワークを使って対戦をさらに楽しく／主なコンテンツ 004
『VF4FT』からの新コンテンツ／ライバルたちを倒して段位を上げよう 005
チャレンジモード 006
さまざまな課題をクリアしていく1人専用モード 006
課題の達成率によって評価が変わる 007
各ステージの規定内容と一口アドバイス 008
システムの変更点 010
3種のカウンターとヒットエフェクト／成功避け&失敗避けともに性質変化 010
壁に当たらないヒット効果が増加／背向け時の斜め移動が不可能に／背向け状態からの攻防に変化あり 011
基礎対戦講座 012
的確に技を出せるようになろう 012
各技の特性と防御行動の性質を覚える／攻撃と防御を使い分けよう 013
中間距離での立ち回り／近距離戦の基本は有利な状況での三択 014
立ちPからの強力な連係を使いこなそう／コンボを決めて大ダメージを与える／確定反撃はダメージを与えるチャンス 015
上級者への道 016
避けと投げ抜けを絡めた防御テクニック／避けキャンセル打撃で二択を回避 016

CHARACTERS 017

結城　晶 018
パイ・チェン 026
ラウ・チェン 034
ウルフ・ホークフィールド 042
ジェフリー・マクワイルド 050
影丸 058
サラ・ブライアント 066
ジャッキー・ブライアント 074
舜帝 082
リオン・ラファール 090
梅小路　葵 098
雷飛 106
ベネッサ・ルイス 114
日守　剛 124
ブラッド・バーンズ 132

コラム:アイテム&カラーの入手ルート 140

SKILLS 141

コマンドリストの見方 142
結城　晶 144
パイ・チェン 146
ラウ・チェン 150
ウルフ・ホークフィールド 152
ジェフリー・マクワイルド 156
影丸 158
サラ・ブライアント 162
ジャッキー・ブライアント 166
舜帝 170
リオン・ラファール 174
梅小路　葵 176
雷飛 180
ベネッサ・ルイス 184
日守　剛 188
ブラッド・バーンズ 190

※本書に掲載しているフレームデータ、攻略内容は、編集部が独自に調査したものです。

SYSTEM 心

本書で使用されている用語

■足位置：キャラクターがどちらの足を前にして構えているかを表す言葉。右向きのキャラクターが右足を前にしている状態を「正構え」、左足を前にしている状態を「逆構え」と呼ぶ。また、お互いが同じ構えで向き合っている状態を「平行」、異なる構えで向き合っている状態を「ハの字」と称している。

■当て身：相手の攻撃を受け流して反撃する技。

■受け身：相手の攻撃を受けてダウンした際、レバー＋Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖの入力ですばやく起き上がることを指す。

■ガードハーフ：しゃがみ状態の相手に攻撃をヒットさせた場合、ダメージが半分になること。一部の中段攻撃にのみ適用される。

■回転技：キャラクターの腹側や背中側にも攻撃判定を持った技のこと。どちらか一方向のみに判定のあるものを「半回転技」、両方に判定があるものを「全回転技」と呼ぶ。

■カウンター：相手の技の出始めにこちらの攻撃をヒットさせること。

■確定：特定の技をヒットさせたときや相手の攻撃をガードしたあとなど、こちらの攻撃が確実に入る状況のこと。

■硬化：技を出したあとやガード直後などに存在する、動けない時間のこと。この状態に攻撃を受けることを「硬化カウンター」と呼ぶ。

■コンボ：特定の技から特定の技へとつなぎ、攻撃を連続ヒットさせること。

■避け：⇩or⇧入力で画面手前か奥に移動し、相手の攻撃をかわすこと。攻撃の発生にあわせて避けることを「成功避け」、それ以外のタイミングでの避けを「失敗避け」と呼ぶ。失敗避け時は、避け行動後に大きなスキが生じる。

■ジャスト受け身：一部の投げ技を受けた際、地面に着地する直前のタイミングで受け身を取ること。投げ技のダメージを軽減することができる。

■先行入力：技を出したあとなどの硬化時間中にコマンドを入力しておき、硬化が解けると同時に次の行動に移るテクニック。

■体重（軽量級・中量級・重量級）：各キャラクターは個別に体重のパラメータが設定されており、それによって技の発生の早さやコンボの入りやすさが異なる。体重は軽い者から順に、アオイ→パイ→サラ→ベネッサ→ゴウ→ブラッド→レイ→カゲ→シュン→リオン→ラウ→ジャッキー→アキラ→ウルフ→ジェフリー。アオイからベネッサまでが「軽量級」、アキラまでが「中量級」、それ以外の2人が「重量級」と呼ばれる。

■ディレイ：ボタンを押すタイミングを遅らせ、技の発生をずらすテクニック。

■二択：こちらが有利（後述）な状況において、中段攻撃と上段投げ、中段攻撃と下段攻撃など、どちらかはガードできない二者択一の攻撃をしかけること。

■ヒット確認：技がヒットしたかガードされたか、ノーマルヒットかカウンターヒットかなどを瞬時に判断するテクニック。

■不利：技をヒットorガードさせたあと、こちらよりも先に相手の硬化が解ける状況。

■フレーム：ゲーム中のキャラクターの動きは、1／60秒（1フレーム）を最小の単位として処理されている。本書では、これを基準として攻撃が発生する早さや有利・不利な時間などを表記していく。なお、特別な状況説明がない場合は「＋」が有利フレーム数を「－」が不利フレーム数を示す。

■有利：技をヒットorガードさせたあと、相手より先にこちらの硬化が解ける状況。

VF.NET

VF.NET

『バーチャファイター4（以下VF4）』シリーズの大きな魅力である「VF.NET」も『VF4ファイナルチューンド（以下VF4FT）』へのバージョンアップに伴い、リニューアルを遂げた。今作からの追加要素を中心に、新生「VF.NET」を解説していこう。

BASIC KNOWLEDGE 基礎知識 ネットワークを使って対戦をさらに楽しく

パソコンや携帯端末とアーケードをネットワークを介して連動させ『VF4』シリーズを側面から盛り上げてきたVF.NET。新作が出るたびに各種コンテンツの拡張が行われてきたが、今作ではさらに革新的なシステムを導入。遊びの幅がさらに拡大された。気になる人はVF.NETに入会して、ぜひ体験してみよう。

なお、VF.NETへ加入するためには、キャラクターアクセスカードと、携帯電話やパソコンなどのネットワーク端末が必要となる。

POINT キャラクターアクセスカードを使うとできること

- ■1枚につき、1キャラクターの勝敗数や勝率がゲーム中に表示されるようになる。なお、1枚のアクセスカードには500戦分の戦績を記録できる。カードは更新可能
- ■対戦成績によって、それに見合った段位が表示される。段位の上限は十段までで、称号クラスにはなれない
- ■ノーマルモード（CPU戦）で、特定の条件をクリアする「ミッション」が遊べるようになる
- ■対人戦で争奪戦などが発生することがある
- ■チャレンジモードクリア時にコインが入手できるようになる

VF4 ファイナルチューンド キャラクターアクセスカード

『VF4FT』のアクセスカードは、炎をバックにしたアキラが目印。これをアーケードで購入してプレイをしたあとに、アクセスカードの裏面に記載されたコードを、VF.NETサイト上で入力すれば登録完了となる。なお、VF.NETへアクセスできるのは、現時点（2004年8月）でi-mode、vodafoneの携帯端末とPC端末の3種。具体的なアクセス方法は右記を参照のこと。

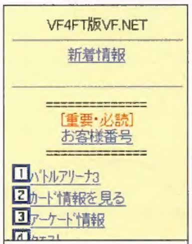
VF.NETへのアクセス方法

i-mode	i-menu▶メニューリスト▶ゲーム▶ゲーム2▶育成ゲーム▶VF.NET
vodafone	メニューリスト▶ケータイゲーム▶メーカー別リンク▶セガ・パレード～VF.NET
PC	isao.netにアクセスしてログインIDを入手。VF.NET for PCで、そのIDを入力すればOK。ただしVF.NET for PCへのアクセスにはウェブマネーが必要になるので要注意。詳しくはhttp://www.sega.co.jp/arcade/vf4ft/home.htmlからVF.NET公式サイトへアクセスしよう。

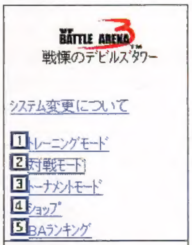
BASIC KNOWLEDGE 基礎知識 主なコンテンツ

VF.NETへ入会することで、自分だけでなく過去に対戦したプレイヤーのデータや最近行った店舗の履歴など『VF4FT』に関するさまざまな情報を閲覧できるようになる。

そのなかでもメインとなるのは、やはり自分のカードの情報だ。ここで設定を行えば、リングネーム登録やボディ&ヘアカラー変更、アイテム装備などといったキャラクターカスタマイズが可能となるのだ。本作ではアイテムやカラーも大幅に追加されているので、これを手に入れて「キミだけの」個性あふれるキャラクターを作り出そう。そのほかでは、VFキャラクターを育成する「バトルアリーナ3」なども、本作からシステム変更が施されているので、こちらにも注目しておきたい。



このトップページから、さまざまなコンテンツへ飛ぶことができるのだ。



バトルアリーナは、タイトルも新たにパワーアップ。奥深い育成が楽しめる。

主なコンテンツの内容

コンテンツ	内容解説
バトルアリーナ3	VFキャラクターを育てる育成ゲームが遊べる。詳しくは以下の表を参照。
カード情報を見る	戦績や所持アイテム、対戦履歴など、自分のアクセスカードの情報を見ることができる。
アーケード情報	店舗検索や全国の記録ランキングなどを見ることができる。
クエスト	ここで提出された課題を期限内にクリアすれば、報酬を獲得できる。
メッセージ	対戦相手と定型文によるメッセージ交換ができる。
ショップ	対戦などで稼いだファイトマネーで、アイテムやカラーなどを購入できる。
チーム	プレイヤー同士でチームを立ち上げたり、加入したりすることができる。
ショートカット	ショートカット登録したコンテンツへ一度のアクセスでいける。
VF.NET各種設定	リングネームやチャットメッセージ、個人情報の公開設定などができる。
VF4FT技データ	キャラクターごとに『VF4FT』の全技表を見ることができる。

バトルアリーナ3のコンテンツ

コンテンツ	内容解説
トレーニングモード	7つある修行の場で、キャラクターを育成しパラメータなどを上げていく。1日3回まで利用可能。
対戦モード	育成したキャラクターでCPUやほかのユーザーと対戦！　1日5回まで戦うことができる。
トーナメントモード	ほかのユーザーと勝ち抜き形式のトーナメントを行う。優勝すれば報酬がもらえる。
ショップ	育成キャラクターのパラメータを上げるアイテム、着信メロディなどが購入できる。
BAランキング	勝利数などのランキングを見ることができる。
BA殿堂	バトルアリーナ3をクリアしたプレイヤーのリングネームを見ることができる。
BAマイデータ	自分が育成しているキャラクターの情報を見ることができる。
BAシステム解説	バトルアリーナ3のシステムについての解説が見られる。
新規ゲームスタート	新規キャラクターを作成する。

NEW FACTORS 新要素

『VF4FT』からの新コンテンツ

『VF4FT』になって、いくつか新たなコンテンツが増えている。そのなかでも注目したいのが「技切り替えシステム」と「通り名システム」。どちらも、アーケードでの対戦に大きく関わる要素なので、しっかりと概要を把握しておきたい。なお、この2つの新コンテンツは『VF4FT』でプレイしたアクセスカードを登録したときに、自動で追加されるようになっている。「カード情報を見る」コンテンツに飛び、さっそく利用してみよう。

POINT 新たに追加されたコンテンツ

■技切り替えシステム
■通り名システム
■FT新要素紹介
■バックグラウンドカラー変更

技切り替えシステム

各キャラクターには、デフォルト状態で使える2つの技が「技A1」と「技B1」として設定されている。それらの技は、VF.NET上で「技A1」を「技A2」に、「技B1」を「技B2」にといった感じで、それぞれ切り替えることができる(本書では「切り替え技」と表記)。装備している組み合わせによって当然戦術も変化してくるので、技の選択は慎重に行おう。

技切り替え設定
使用したい技に切り替え、設定ボタンを押してください。
1日1回のみ変更可能です。
↓↘P
揚掌
←→K
曲輪蹴り
設定!

2つの技を、用意された技に切り替えられる。技の切り替えは1日に1回しか行えない。

どの技がセットされているかは画面下部に表示されている。対戦前は、まず相手の切り替え技を確認しよう。

バトルアリーナ 3 ~戦慄のデビルズタワー~

主な変更点は、パラメータの種類が変化したことやレベルアップがパラメータの合計値によって自動的に行われるようになったことなど。さらに今回は、このゲームをクリアすることで、新アイテムだけでなく新カラーも入手できる。積極的に挑戦しよう。

POINT ここに注目

■新アイテムや新カラーが入手可能
■バトルアリーナを何度もクリアするといいことが……

デビルズタワー1F
対戦可能回数
本日あと5回
「ここは格闘空間だ。生意気な口は戦ってからにしてもらおう」
望むところだ。
「強気だな誰と戦うんだ?」
◉ 鐵の腕輪の男

対戦は前作同様、1日につき5回までできるが、トレーニングは3回までに変更された。

通り名システム

バックダッシュを多用する戦い方だと「策士」になるなど、対戦中のプレイヤーの行動傾向に合わせて、画面上に通り名が表示される。用意されている通り名は、プレイスタイル別に分けて全部で7タイプ。下記で公開している通り名以外にも隠されたものがたくさんあるので、いろいろと試してみよう。なお、通り名は表示、非表示の選択も可能だ。

通り名設定
表示したい通り名を選択してください。
1 自動設定
2 連撃見習
3 策士見習
4 速弾見習
1 カードメニューへ

通り名を複数手に入れた場合は、表示したい通り名を自分で選ぶことできるのだ。

通り名には、専用のマークも用意されている。相手の通り名から、ある程度はプレイスタイルが判断できるかも。

通り名一覧表

ランク	連撃	策士	強腕	技巧	速弾	堅牢	暴走
LV1	連撃見習	策士見習	強腕見習	技巧見習	速弾見習	堅牢見習	暴走見習
LV2	連撃高弟	策士高弟	強腕高弟	技巧高弟	速弾高弟	堅牢高弟	暴走高弟
LV3	連撃皆伝	策士皆伝	強腕皆伝	技巧皆伝	速弾皆伝	堅牢皆伝	暴走皆伝
LV4	連撃師範	策士師範	強腕師範	技巧師範	速弾師範	堅牢師範	暴走師範
LV5	連撃名人	策士名人	強腕名人	技巧名人	速弾名人	堅牢名人	暴走名人
LV6	乱舞	山師	豪腕	軽業師	疾風	鉄壁	暴君
MAX	???	???	???	???	???	???	???

RANK 段位

ライバルたちを倒して段位を上げよう

プレイヤーの強さを端的に表すのが段位システム。VF.NETの看板ともいえるこのシステムは、もちろん『VF4FT』になっても健在。「級」「段」「称号」という基本的な段位の構成は変わっていないが、「強者」「猛者」「王者」など、称号クラスの昇格or降格の条件に多少の変更があるようだ。しかし、現時点では詳細は一切不明となっている。

ちなみに「五級」「初段」「強者」に昇格することよって、それぞれ専用カラーが手に入る。初めてプレイする人は、とりあえずこれらの段位を目標にがんばってみよう。

段位の種類と昇格・降格条件

昇格条件	段位	降格条件
経験値を100ためる	十級	降格しない
2連勝	初段	5連敗or勝ち数−7
3連勝or勝ち数+3	二段~四段	5連敗or勝ち数−7
4連勝or勝ち数+4	五段~七段	5連敗or勝ち数−6
5連勝or勝ち数+5	八段~十段	5連敗or勝ち数−5
?	称号クラスへ	?

称号クラスの条件は?

称号クラスは「強者、猛者、王者」に始まり、「名将、智将、闘将」~「拳聖、武聖、帝聖」~「小覇王」~「覇王」と続く。前作『VF4エボリューション(以下VF4EVO)』では、称号クラスは昇格しにくく降格しやすい条件だった。本作でこれらの条件に変更があるのか気になるところだ。

※昇格条件の連勝数や勝ち数は、すべて同段位者との対戦のみでカウントされる。

チャレンジモード

CHALLENGE MODE

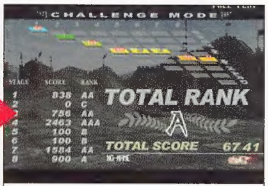
『VF4FT』より新たに登場した「チャレンジモード」を紹介していこう。このモードで好成績を残せば、ファイトマネーだけでなく、ここでしか手に入らないレアなアイテムも獲得できるので、挑戦する価値は十分にある。まずはシステムを理解しよう。

BASIC KNOWLEDGE 基礎知識 さまざまな課題をクリアしていく1人専用モード

チャレンジモードは、ルート別に設定されたさまざまな課題のクリアをめざし、ハイスコアを狙うという1人プレイ専用のモードだ。このモードで対戦するCPUはノーマルモードよりも手強く、そのうえ非常に人間臭い動きをするのが特徴。そのため、CPUを型にはめて攻略することは極めて困難。よってこのモードでは、プレイヤーの対人戦での実力そのものが、大きく影響することになる。

ルートを選びつつ全8ステージを戦っていく。下のルートに進むほど、CPU戦の難易度も高くなっていく。

各試合に設定された規定をクリアすれば、スコアやランクが上がる。負けてもプレイは続くので、あきらめずに戦おう。



全ステージ終了後、各ステージの成績に応じてトータルランクが決定。好成績ならコインをもらえる可能性が上がる。

ルートを選択しながらノルマを達成していこう

チャレンジモードはステージ1−1から始まり、試合を終えるごとに次に戦うステージを選択していく。これを繰り返し、全8ステージを終えるとチャレンジモードが終了する。ノーマルモードとは違い、途中のステージで負けてしまってもゲームオーバーにならないのが特徴だ。失敗し続けても次のステージへ進むことができるので、初心者でも全ステージ分しっかりと楽しめる。なお、チャレンジモード中に乱入された場合は、その対戦に勝てば続行、負けてもそのときまでの成績で特典が得られる。

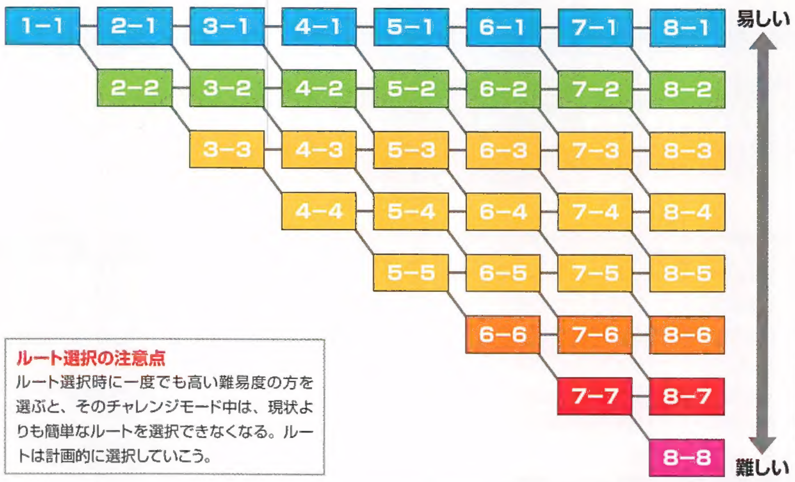
POINT 基本ルール

■全ステージをクリアするまでゲームオーバーにはならない

■キャラクターによって一部の規定が変化

■ノルマの達成具合によってランクが変化

分岐ルート



ルート選択の注意点

ルート選択時に一度でも高い難易度の方を選ぶと、そのチャレンジモード中は、現状よりも簡単なルートを選択できなくなる。ルートは計画的に選択していこう。

スタートボタンで中断可能

ステージのルート選択中にスタートボタンを3秒間押し続ければ、チャレンジモードを強制的に終了させることができる。プレイ中に急な用事ができたときや、スコアアタックに失敗して、もう一度最初からやり直したいときなどに重宝するだろう。

なお、この方法で強制終了した場合、そのときにプレイしたスコアは筐体に記憶されない。そのため、チャレンジモードの特典は得られないので注意すること。

ルート選択画面表示中に、スタートボタンを3秒間押し続ければ中断できる。

チャレンジモードならではの試合形式に注目

チャレンジモードで登場するステージには、さまざまなノルマが設定されており、そのなかにはこのモードでしか体験できない特殊な試合形式が2つ存在している。ひとつ目は、すべての技の硬直時間が消え、いろいろな技を連続で出せるようになる「技キャンセル可能」ステージ。そしてもうひとつはキャラクターが浮いたとき、落下までの時間が2倍になる「重力半分」ステージだ。「技キャンセル可能」ステージは、技の組み合わせによって、さまざまなコンボを決められる。ただし同じ技は一度しかキャンセルできないので、技の使い分けが重要となるのだ。「重力半分」は、浮いた相手に通常よりも多くの打撃が決められる。一度浮いたら大ダメージ必至。浮かされるだけでなく、ジャンプやジャンプモーションを含む技も影響を受ける。

重力が半分になるステージでは、大ダウン攻撃や通常のジャンプまでもが、2倍の高さに跳ね上がる。

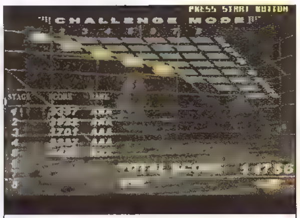
技キャンセル可能ステージでは、ほとんどの技の硬直が消える。アキラの鉄山靠〔⇦⇨⇨P+K〕から……。

斧刃昇膝伏虎翼〔⇩K+G⇨K⇦⇨P〕が決まってしまう。いろいろなコンボを開発できるのがこの試合の魅力だ。

評価 課題の達成率によって評価が変わる

各ステージをクリアすると、画面にプレイ内容に対する評価ランクが表示される。ランクは5段階に分けられており、ノルマがどれだけ達成されたかによってAAAからCまで変化するのだ。そして全8ステージで評価されたランクの平均が、最終的なトータルランクとして決定される。
トータルランクが高いほど報酬にも期待が持てるので、各ステージは集中して挑みたい。なお、各ランクの取得条件はステージごとに設定されているが詳細は不明。P.008で、高ランク取得に向けたアドバイスを掲載しているので、それを参考に少しでも上をめざそう。

ノルマは、プレイ中に成功回数とともに表示される。このノルマをしっかりと達成すれば、高いランク評価を得られる。



トータルランクをAAAにするには、すべてのステージでランクAAAを取らなくてはならない。達成すればコイン獲得は確実か？

POINT ハイスコアを取るためのコツ

■1ポイントもとられないこと(極力ダメージも減らす)

■規定は必ずクリアすること

■時間をかけずにクリアすること

評価ランクと査定基準

	ランク	内容
高	AAA	最高の評価。エクセレントで勝つなど、そのステージのノルマ以上の、完璧な結果を残した場合に、この評価が下される。
↑	AA	最高とはいわないまでも、そのステージのノルマ以上の結果を出したときに、この評価が下される。
	A	標準的な評価。そのステージに設定されたノルマをクリアしたときは、最低でもこの評価が下される。
↓	B	ノルマには失敗したものの、相手に勝ったり、短いタイムで勝つなど、健闘したときに下される評価。
低	C	最低の評価。そのステージのノルマに失敗しただけでなく、健闘のあとも見られない場合にこの評価になってしまう。

各ランクの得点

STAGE1～3		STAGE4～6		STAGE7～8	
AAA	500pts	AAA	1000pts	AAA	2000pts
AA	300pts	AA	500pts	AA	1000pts
A	200pts	A	300pts	A	500pts
B	100pts	B	100pts	B	300pts
C	0pts	C	0pts	C	0pts

スコアについて

各ステージ終了後に、ランクとは別にプレイ内容に応じてスコアが算出される。スコアの判定基準は、ボーナス、タイムボーナス、エクストラボーナスの3種類あり、それらをすべて足したものがトータルスコアになる。ランクCのときは、ボーナスが一切入らないので注意が必要だ。なお、ハイスコアを記録すれば、各筐体のランキングにプレイヤーのリングネームが保存される。型にはめた攻略が難しいモードだけに、同じ店舗内のライバルたちと白熱したスコアアタックを楽しむことができるだろう。ちなみにスコアがランクに影響することはないので、高ランクをめざす場合でも、特にスコアを気にする必要はない。

ルート選択時にそのステージのハイスコアとリングネームが表示される

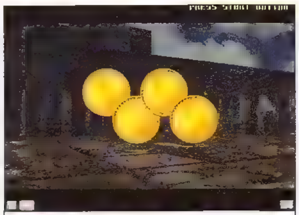
エクセレント勝ちなど、試合内容がよければ高いスコアを獲得できる。

3種のボーナスとトータルスコア

BONUS ボーナス	獲得したランクに応じて獲得できるボーナス。ランク別の獲得スコアは、上記の表を参照してほしい。
TIME BONUS タイムボーナス	試合が終わったときの残りタイムに応じて獲得できるボーナス。獲得したランク高いほど、また試合で勝った本数が多いほどボーナスの値も大きくなる。
EXTRA BONUS エクストラボーナス	エクセレント勝ちをしたり、規定のコンボにほかの打撃技を挟んでみたりと、ノルマを基準にさらに難易度の高いプレイを達成すると獲得できるボーナス。
TOTAL トータルスコア	上記のボーナスをすべて足したものがトータルスコア。スコアアタックでは、このトータルスコアを競い合うことになる。

チャレンジモード終了後の報酬

チャレンジモードの報酬は、VF.NETで使用するファイトマネーと、装備アイテム獲得に必要なコインの2種類となっている。コインは4枚集めることで装備アイテムを入手することができる。この装備アイテムは、チャレンジモードでしか入手できないレアなアイテムなので、ぜひとも手に入れておきたいところだ。
なお、アクセスカードを使用しないでプレイした場合は、報酬はもらえずスコアが筐体に記録されるのみとなる。



チャレンジモード終了後、一定確率で特殊な演出とともに、コインが手に入る。これを4枚集めれば、装備アイテムが入手できるのだ。

クリア後の報酬

コイン(装備アイテム)	チャレンジモード終了後、一定の確率で入手できる。難易度の高いルートを、高いランクでクリアするほど入手確率がアップ。4枚集めるごとに、装備アイテムが手に入る。
ファイトマネー	VF.NETで使用するファイトマネーが、ステージ毎に50Gずつ手に入る。途中で乱入されて負けた場合でも、そのステージまでのファイトマネーは入手できるので安心だ。

規定 REGULATION 各ステージの規定内容と一口アドバイス

各ステージに設定されたノルマにはさまざまな種類があり、それぞれ攻略のコツが違う。このページは、各ステージのノルマ内容と、高いランクをとるために最低限抑えておきたいポイントをまとめてみたので、ぜひとも一読してほしい。ちなみに、各ステージの相手となるCPUは、ノルマによってキャラクターが決まっているようだ。重量級など、規定のコンボが入らないキャラクターが登場することはないので安心していい。

全36ステージデータ

ルート	規定内容	アドバイス
1−1	敵に勝て!	体力を保ちつつ2本とも勝利するのがベスト。CPUはそれほど強くないので落ち着いて戦おう。
2−1	投げを5回決めろ!	大技のスキを漏らさず逃さず投げられるかどうかがカギ。キャッチ投げなども有効だ。負けないことが大事。
2−2	避け攻撃を4回当てろ!	反撃を受けない程度の技を出し、相手の攻撃を誘うと避け攻撃が当たりやすい。
3−1	打撃のみダメージを与えられる状況で勝て!	空中コンボをつねに狙っていく戦法が有効。負けたり、ダメージを受けすぎないよう心がけよう。
3−2	打撃を15回決めろ!	空中コンボや手数の多い連係主体で攻めるのがいい。負けないようにプレイしよう。
3−3	<初級コンボ>を3回決めろ!	簡単なコンボが多いので難易度は低い。ただしラウやサラのコンボは威力が大きく、やり直しがきかないので注意。
4−1	<初級コンボ>を3回決めろ!	同じく簡単なコンボが多い。こちらも同じくラウやサラの課題にはある程度の注意が必要だ。
4−2	<打撃技>を3回決めろ!	コンボに規定技を組み込むと楽。ノルマ達成はもちろん、負けないようにすることが大切。
4−3	<投げ技>を3回決めろ!	スキの大きい技を逃さずに投げよう。ノルマを達成するだけでなく、CPUに負けないようにすることも大事だ。
4−4	<中級コンボ>を3回決めろ!	ダメージの大きいコンボが多いので、規定コンボ以外の技でダメージを与えないようにしたい。
5−1	技のキャンセルが可能な状態で勝て!	発生の早い技から、ダメージの大きい技につなげるのがコツ。負けたり、ダメージを受けすぎないように。
5−2	EXCELLENTで勝て!	反撃技や防御全般のテクニックがすべて。2本ともエクセレントを取れば完璧。
5−3	技のキャンセルが可能な状態で、5連コンボを2回決めろ!	発生の早い技からコンボ始動技につなげて、コンボを決めればOK。負けないように心がけよう。
5−4	タフな敵をK.O.しろ!	積極的に攻撃しないとタイムオーバーになる危険性あり。負けたり、ダメージを受けすぎないようにしたい。
5−5	技がキャンセル可能な状態で、<固有技1>、<固有技2>を組み込んだコンボを3回決めろ!	コンボ始動技をヒットさせ、空中コンボに規定技を組み込むといい。CPUに負けないよう戦おう。
6−1	<中級コンボ>を3回決めろ!	4−4と同様。やはりダメージの大きいコンボが多いので、規定コンボ以外の技は控えめにしたい。
6−2	3連コンボを3回決めろ!	3連続とヒット数が少なめなので、あせらずに攻めたい。
6−3	15秒以内に勝て!	コンボや投げ技など、大ダメージを狙える攻撃をしかけよう。勝利タイムは早ければ早いほどいい。
6−4	強い敵に勝て!	相手は反撃技が的確なので、スキが大きい技の使用は控えよう。負けたり、ダメージを受けすぎないようにすること。
6−5	重力が半分の状態で7連コンボを決めろ!	相手が浮いたら立ちⓅを何発も挟もう。壁ヒットを狙うとさらに簡単。
6−6	技でK.O.しろ!(二度使用で失敗になります)	空中コンボの締めに規定技を使いK.O.するやり方がオススメ。2本とも規定技でK.O.できればベストだ。
7−1	攻撃を4回避けろ!	反撃を受けない程度の技を出し、相手の攻撃を誘うといい。負けないことが何よりも大事。
7−2	敵をダウンさせずに勝て!	ダウンさせる打撃や投げは厳禁。ヒジやミドルキックなど主体で戦おう。
7−3	重力が半分の状態で7連コンボを2回決めろ!	ムダな攻撃を減らしつつ、基本的には6−5と同じやり方でOK。
7−4	技がキャンセル可能な状態で、<固有技1>、<固有技2>を組み込んだコンボを3回決めろ!	規定技は相手を浮かせたあとに組み込むといい。同じ技を二度キャンセルできないことには注意。
7−5	<上級コンボ>を2回決めろ!	規定コンボのダメージが大きいので、ムダな攻撃で相手の体力を減らさないように。
7−6	強い敵に勝て!	相手の反撃技が的確なので、なるべくスキが小さい技で攻撃しよう。大技を連発してダメージを受けすぎないように。
7−7	タフな敵をK.O.しろ!	いかに効率よくダメージを与えられるかがカギ。K.O.が条件なのである程度の危険は覚悟しよう。
8−1	重力が半分の状態で勝て!	浮いてしまうと大ダメージは必至。防御を固めつつ浮かし技を狙おう。
8−2	タフな敵をK.O.しろ!	タフなだけでなく強い。空中コンボと最大ダメージ投げで戦おう。負けたり、ダメージを受けないようにしたい。
8−3	<上級コンボ>を2回決めろ!	規定コンボのダメージが大きいので、ムダな攻撃で相手の体力を減らさないように。
8−4	技でK.O.しろ!(二度使用で失敗になります)	6−6と同じく、空中コンボの締めに規定技を使ってK.O.しよう。2本とも規定技でK.O.できれば理想的。
8−5	敵をダウンさせずに勝て!	ダウンさせる打撃や投げは厳禁。ヒジやミドルキックなど主体で戦おう。
8−6	15秒以内に勝て!	コンボや投げ技をなど、最大限のダメージを狙える攻撃をしかけよう。勝利タイムが早いほど高得点。
8−7	<上級コンボ>を2回決めろ!	規定コンボのダメージが大きいので、ムダな攻撃を極力省くこと。
8−8	強い敵にEXCELLENTで勝て!	反撃技や防御全般のテクニックだけでなく、ある程度の運も必要。2本ともエクセレントを取ればパーフェクト!

選択キャラクターによって規定技も変化する

ステージのノルマのなかには、特定の技やコンボを決めるという内容のものがある。この特定の技は各キャラクターごとに設定されているので、自分が使うキャラクターの技は覚えておき、練習しておくといい。

下の表に各キャラクターごとの規定技、規定コンボを掲載しているので、プレイの参考にしよう。特に規定コンボのなかには、入力が難しいものも多数ある。事前に練習して確実に出せるようになっておくこと。

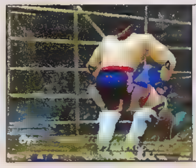
チャレンジモードに登場する課題

技、固有技	<固有技1>、<固有技2>は、それぞれ操作キャラクターの持ち技から選出される。技は6−6と8−4で登場し、キャラクターごとに課題は固定。その技については下記を参照しよう。
初級、中級、上級コンボ	ノルマに登場するコンボは各キャラクターに<初級>、<中級>、<上級>の3種類が用意されており、ステージが難しくなるとともに、コンボの難易度も上がる。コンボの内容は、下記を参照。

自分のキャラクターの性能に合わせてルートを選ぼう

たとえばウルフなら避け攻撃を当てるのは苦手だがエクセレント勝ちは得意、というようにキャラクターによって得意、不得意なノルマが存在する。自分のキャラクターがなるべく得意なノルマを選べるようにルートを選択していけば、高いランクも取りやすくなるはずだ。各ステージのノルマを確認し、自分なりに効率のいいルートを導き出そう。

ラウは避け攻撃が遅いため、相手にヒットしにくいのが難点。


ダメージ効率に優れるウルフは、タフな相手でも倒しやすい。

チャレンジモードクリア課題（技・コンボ）一覧表

アキラ	技 ⬄⇨Ⓟ+Ⓚ
初級コンボ	⬇⇨Ⓟ+Ⓚ→Ⓚ+ⒼⓅ
中級コンボ	⬄Ⓟ～⇩Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓚ⬄Ⓟ
上級コンボ	⬂⬂Ⓟ→➡Ⓟ→⬇⇨Ⓟ+Ⓚ→⬇⬄Ⓟ

ラウ	技 ⇨Ⓚ+Ⓖ
初級コンボ	⬂⬂Ⓟ+Ⓚ→⬂ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ
中級コンボ	⬇⬄Ⓟ→⬂ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ
上級コンボ	⬄Ⓟ→➡Ⓟ⇦ⓅⓅ

ジェフリー	技 ⬄Ⓟ+Ⓚ
初級コンボ	⇨Ⓟ+Ⓚ→⇨⇨ⓅⓅ
中級コンボ	⇨Ⓚ～⇩Ⓟ→⇨⇨ⓅⓅ
上級コンボ	⬄⇨Ⓟ+Ⓚ→➡Ⓟ→⬇⬂Ⓟ→⇨⇨ⓅⓅ

サラ	技 ⬁Ⓚ+Ⓖ
初級コンボ	⬂⬂Ⓚ→⬂ⓅⓀ→（フラミンゴ中）⇧Ⓚ
中級コンボ	⬂⬂Ⓚ→ⓀⓅ→⇨ⓅⓀ
上級コンボ	⇩Ⓟ+ⓀⓀ→⬃Ⓚ+ⒼⓀ→（フラミンゴ中）⇧Ⓚ

シュン	技 ⇨⇨Ⓚ
初級コンボ	⇩⬂⇨Ⓟ→⬃ⓅⓀ
中級コンボ	⇩⬂⇨Ⓟ→⬄ⓅⓅⓅ→⬂Ⓟ
上級コンボ	（酒8以上）⇧Ⓚor⇧Ⓚ+Ⓖ→⬂ⓅⓅⓀ

アオイ	技 ⇦⬂Ⓟ
初級コンボ	⬄Ⓟ+Ⓚ→⇨ⓀⓀ
中級コンボ	⇦⇦Ⓟ+Ⓚ→ⓅⓅⓅⓀ
上級コンボ	⇦⬂Ⓟ+Ⓚ→⇨ⓀⓀ

ベネッサ	技 （オフェンシブ中）⇨⇨Ⓚ
初級コンボ	（ディフェンシブ中）⬂Ⓟ+Ⓚ→⇨ⓅⓀⓀ
中級コンボ	（オフェンシブ中）⇨Ⓟ+Ⓚ→⬂Ⓟ+ⓀⓀ
上級コンボ	（オフェンシブ中）（立ち途中）Ⓚ→⬂ⓀⓀ

ブラッド	技 ⬄Ⓚ+Ⓖ
初級コンボ	⇨Ⓟ+Ⓚ～Ⓟ→⬂Ⓟ+ⓀⓅ
中級コンボ	⇨⇨Ⓚ～Ⓟ→⇨Ⓟ+Ⓚ→⬄Ⓚ+Ⓖ
上級コンボ	⇨Ⓟ+Ⓚ→Ⓟ→⇦ⓅⓀ

パイ	技 （立ち途中）Ⓚ
初級コンボ	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ→（敵背後）Ⓚ
中級コンボ	Ⓚ→⇨⇨ⓅⓀ
上級コンボ	⬇⇨Ⓟ→➡Ⓟ→Ⓚ→⇨⇨ⓅⓀ

ウルフ	技 ⬇⬂⇨Ⓟ
初級コンボ	⬄Ⓟ+Ⓚ→⇦Ⓚ+ⒼⓀ
中級コンボ	⇦Ⓟ→⇨⬂⇩⬃⇦ⓅⓅ
上級コンボ	⬄Ⓟ+Ⓚ→➡Ⓟ→➡Ⓟ→⇨⬂⇩⬃⇦ⓅⓅ

カゲ	技 ⇧Ⓚ
初級コンボ	⬂Ⓟ→Ⓟ→⇩Ⓟ+ⓀⓀ
中級コンボ	（十文字構え中）Ⓚ+Ⓖ→Ⓚ+ⒼⓅⓅ
上級コンボ	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ→⬇⇨Ⓚ→⇦ⓅⓀ→⬂Ⓚ

ジャッキー	技 ⬀Ⓚ
初級コンボ	⬂⬂Ⓚ→⇨ⓅⓀ
中級コンボ	（スライドシャッフル中）⬂⬂Ⓟ→⇨ⓅⓅⓀ
上級コンボ	⇦Ⓚ+Ⓖ→⇩Ⓟ→⬀Ⓚ

リオン	技 ⬃Ⓚ
初級コンボ	⇨⇨Ⓟ→⇨⇨ⓀⓀ
中級コンボ	⇦⇦Ⓚ→（敵背後）Ⓟ+Ⓚ（先行入力）→⬄Ⓟ+ⓀⓅⓅ
上級コンボ	Ⓟ+Ⓚ→➡Ⓟ→➡ⓀⓀ

レイ	技 ⇨⇨Ⓚ+Ⓖ
初級コンボ	⬂⬂ⓅⓅ→⇩Ⓟ+ⓀⓅ
中級コンボ	⬄Ⓟ+Ⓚ→⇦Ⓚ+ⒼⓀ⇩Ⓚ
上級コンボ	⬀Ⓚ+Ⓖ→⇩Ⓟ→⇩Ⓟ+ⓀⓅ

ゴウ	技 Ⓚ+Ⓖ
初級コンボ	⬄Ⓟ+Ⓚ→⇨⇨Ⓚ
中級コンボ	⇦Ⓟ+Ⓚ→Ⓟ→Ⓟ→Ⓚ
上級コンボ	⇦Ⓟ+Ⓚ→Ⓟ→⬄Ⓟ→Ⓚ

※コマンドはすべてキャラクターが右向きのもの。

システムの変更点

CHANGES OF A SYSTEM

カウンターヒットの細分化を筆頭に、『VF4FT』には重大なシステム変更点がいくつか見られる。少しプレイした程度ではわからないような細かい変化もいくつかあるので、ここでそれらをひととおりチェックしてから対戦に臨もう。

COUNTER カウンター　3種のカウンターとヒットエフェクト

打撃技で相手の技をつぶしたときに起こる、カウンターヒット。今作になって、これが小、中、大の3種類に分類されるようになった。どのカウンターになるかはつぶされた技のダメージによって決まり、ダメージ15以下の技なら小カウンター、16〜24なら中カウンター、25以上なら大カウンターとなる。投げ技や当て身技がつぶされた場合は小カウンター扱いになることも覚えておこう。

カウンターの種類によって変わるのは、与えるダメージの増加率、ヒットエフェクトなど。技によってはヒット効果や、その後の有利、不利の状況が変化する場合もある。

どの技のヒット効果がどのように変わるかについては、各キャラクターの攻略ページや、P.141から始まるコマンドリストで詳しく取り上げている。自分が使うキャラクターの技をしっかりチェックし、対戦に役立てていこう。

カウンターの種類によって硬化差が変化する技も。大カウンター時のみ追撃可能なケースもあるのだ。

	小カウンター	中カウンター	大カウンター
ダメージ	×1.3	×1.5	×1.6
エフェクト	黄色	オレンジ	オレンジ(画面揺れ)

ダメージが15以下の技をつぶしたときに発生。投げや当て身に対してカウンターを取ったときにも、これが適用される。

ダメージが16〜24の技をつぶしたときに発生。オレンジ色のヒットエフェクトになり、ダメージも1.5倍に増加する。

ダメージが25以上の技をつぶしたときに発生。中カウンターと同じオレンジ色のエフェクトに、画面の揺れが加わる

一部の特殊な技に見られる「青エフェクト」

ノーマルヒットの白、小カウンターの黄色、中・大カウンターのオレンジ色のほかにも、青色のエフェクトが発生することがある。それは、ウルフやリオンが持つ特殊な当て身技の成功を示すもので、右で紹介しているのが対象となる技だ。ウルフのR.A.Wは前作からある技だが、成功したときの確認がしやすくなっている。

R.A.W〔P+K+G〕

前作からウルフが持つ技。ダウン効果を持たない上中段のPやヒジがきたときに、耐えて反撃に転じる。

破骨手〔P+K+G〕

R.A.Wと似た性質を持つリオンの新技。ほかに下段Pと下段Kに対応する截脛手〔⇩P+K+G〕もある。

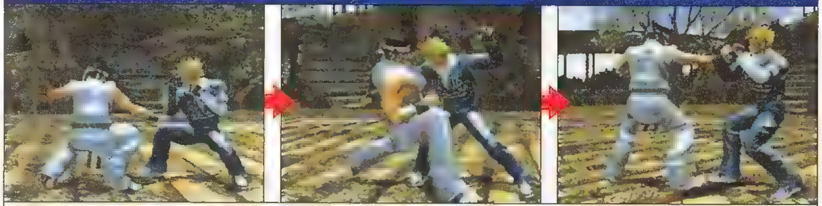
AVOID 避け　成功避け＆失敗避けともに性質変化

軽くプレイしただけではわからないが、かなり重要な変更点。成功避けは硬化時間がわずかに長くなり、反撃を決めにくくなった。一方の失敗避けは、失敗モーションをしゃがみダッシュでキャンセルする際、ダッシュに移行するタイミングがわずかに遅くなっている。

この変更により、もっとも大きな影響を受けるのが避け→しゃがみダッシュ→打撃による二択回避テクニックだ。『VF4EVO』では理論上5フレーム不利でも相手の投げを回避できたが、『VF4FT』では不利が4フレーム以下のときでないと最速の投げをかわせない。

不利が小さければ、避け→しゃがみダッシュ→打撃は依然として有効。わずかな変化に対応しよう。

成功避け：硬化時間がわずかに延長された



成功避けの硬化が長くなったため、同じ状況で同じ技を避けても前作より有利時間が短い。たとえば、4フレーム不利な状況でジャッキーのミドルスマッシュ〔⇨P〕を避けた場合、最速で発生14フレームの技を出しも確定の反撃にならない。

失敗避け：キャンセルがわずかに遅くなった

今作では、失敗避け→キャンセルしゃがみダッシュのつなぎが、ほんのわずかだが遅くなっている。前作との差が大きく出るのが5フレーム不利な状況。このときは、避け→しゃがみダッシュ→打撃をどんなに完璧に入力しても、最速の投げを回避できない。

壁　壁に当たらないヒット効果が増加

　壁ぎわでの攻防にも変化がある。まずは、よろけ中に壁に当たらなくなったこと。攻めやすくなった部分もあるが、壁ヒットを狙う際は技を変える必要が出てくる。また、ジャッキーのビルジー〔⇦⇨Ⓟ+Ⓚ〕など、目つぶし系のヒット効果中も壁に当たることがない。
　もうひとつは、よろけ中にヒットしたときの効果が変化した技があること。この変更はしゃがませ効果のある技に多いので、壁よろけからのコンボを狙う際に活用してみよう。

よろけ

どんなに壁に接近していても、よろけ中だと壁に当たらないので注意しよう。

目つぶし系

目つぶし系も同じ。途中で壁に当たって追撃できないケースがなくなった。

オールレンジムーブ　背向け時の斜め移動が不可能に

　前作ではかなりの回避能力を誇った背向け中の移動(ARM)。しかし、今作では斜め前方向の移動で相手との間合いを離すことができなくなり、やや使いにくくなった。たとえば1P側のキャラクターが背を向けているときに⇖方向にレバーを入れても、⇧方向に入れるのと同じ移動になる。ただし、上下方向の移動に関しては、特に変わっていない。相手の技をかわす能力も同じなので、近距離での攻撃連係に織り交ぜるぶんには十分使える。

斜めにレバーを入れても距離が離れない

背向け状態で斜め前方向にARMをしようとしても、距離を変えずに相手の周りを回るだけ。近距離では、当然のごとく背後投げなどを受けやすくなったので注意しよう。ただ、移動速度が遅くなったわけではないので、上下方向のARMは同感覚で使っていける。

技　背向け状態からの攻防に変化あり

　背向け状態がらみの細かい変化も、対戦に大きな影響がある。まずひとつは、背後からアッパー系の技を当てたときの効果。前作では背向け状態が維持されたが、今回はほかの中段技と同様、相手が振り返るようになった。このため、ラウの連掌転身掃脚〔⇙ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ〕やリオンの落撃掌〔⇙ⓅⓅ〕などの連続ヒットが狙えなくなっている。ただし、背向けでしゃがみ状態の相手に当てた場合は、前作と効果は同じだ。また、背向け状態からガードで振り返る際に、完了前の最後の1フレームが正面向きの判定になったことも注目したいポイントだ。たとえば相手に背を向ける技をガードされて7フレーム不利になったとき、立ちガードしたところに中量級Ⓟがきた場合、背向けでなく正面向きで受けることになる。

アッパー系の打撃を当てたとき

相手の背後から中段技を当てた場合、前作ではアッパー系の技だけ背向け状態が維持された。今作ではこれが変更され、正面向きに戻るようになっている。連続技を狙うときには十分注意しよう。

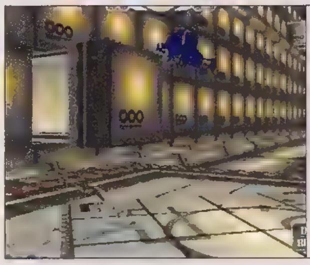
ガードで振り返るときの状態

たとえばラウの双虎旋爪〔⇨⇨Ⓟ+Ⓚ〕をガードしたあとに、確定反撃のしゃがみⓅを出した場合。ラウ側がしゃがみガードで振り向こうとしてこれを受けても、正面ヒットと同じヒット効果になる。

透明デュラルとの戦いが重力半分モードに！

　チャレンジモードの陰に隠れがちなノーマルモードのCPU戦だが、ここにもちょっとした変更がある。それはボーナスステージに透明デュラルが出現した場合、重力半分のモードになること。キャラクターが空中に浮いたときの落下速度が非常に遅くなり、浮かせ技をヒットさせたときだけでなく空中に飛び上がる技を出したときなどもなかなか落ちてこない。体重200kgといわれるデュラルにも、多段の空中コンボをバッチリ決められるのだ。

一定時間内にボーナステージにたどり着くと、透明デュラルが登場。前作では見た目だけの変化だった。



重力半分での特殊な戦いが楽しめる。性質はチャレンジモード内で発生するものと同じ。多段コンボを狙おう。

基礎対戦講座
VS BASICS SEMINAR

『VF4FT』の対戦中、プレイヤーが何を考えながら技を出しており、どうすれば勝利者となれるのか。ここでは、そんな対人戦における基礎知識をステップアップ形式で解説していく。ひとつずつ確実に覚え、アーケードデビューを果たそう!

STEP 1 的確に技を出せるようになろう

『VF4FT』を初めてプレイする人にとって最初の難関となるのは、うまく技が出せないということ。『VF』シリーズはすばやいレバー入力を必要とし、少しでも入力が遅れると別の技が出てしまったりする。そこで、基本となる技を発生させるコツを右の表にまとめたので参考にしてほしい。コマンドを見るうえでは最後のレバー入力とボタンはほぼ同時に入力し、ボタンとボタンが連続しているものは各ボタンを順番に押す、ということに注意しよう。

また、アキラの修羅覇王靠華山〔⇘Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ〕やカゲの葉隠流・陰 朱雀飛翔脚〔⇨⇩⇘Ⓟ+ⓀⓅⓀⓀ〕など、技のなかには極端にコマンド入力が難しいものもある。前者は非常にすばやいコマンド入力が必要で、後者は2発目からの追加入力を、ヒットした瞬間に合わせてタイミングよく目押ししなければならない。これはもう練習あるのみだ。

各技を出すときのポイント

技の種類	コマンドの一例	入力するときのポイント
レバー+ボタン	➡Ⓟ、⇨Ⓟ	➡Ⓟはレバーを入れっぱなしにしながらⓅを押す。⇨Ⓟは順番に入力するという意味だが⇨とⓅの入力がほぼ同時でなければならない。
ボタン同時押し	Ⓚ+Ⓖ	ⓀとⒼを同時に入力するという意味。ボタンを押す音が同時に鳴るように押そう。ⓀとⒼの入力が離れていると別の技が出てしまう。
立ち上がり技	(立ち途中)Ⓚ	しゃがみ状態からレバーを離してニュートラル状態にし、立ち状態になる前にⓀを入力する。レバーを離した瞬間にⓀを押す感覚。
しゃがみ状態から出す技	⬇⇨Ⓟ	しゃがみ状態から立ち状態になる前にレバーを⇨に入れつつⓅを押す。ここでの⇨Ⓟ部分も、⇨とⓅがほぼ同時入力する必要がある。
連係技	ⓅⓀ	ⓅとⓀを順番に押すという意味。この入力は技によって多少違い、ⓅとⓀの間隔があいても出るものや、すばやい入力が必要なものも。
タメ技	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ(最大タメ)	技を出したあと、ⓅとⓀを押しっぱなしにすることでタメに入る。ボタンを離したときか、一定時間が過ぎたあとに技が発動する。
打撃投げ	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃技がヒットしたときのみ投げにつなげられる。入力は打撃技がヒットした瞬間だが、タイミングがシビアなので慣れが必要だ。

アキラの羅歩頂肘〔⇨⇨⇨Ⓟ〕はかなりすばやく⇨を3回入力する必要がある。最後の⇨とⓅはもちろん同時入力だ。

特殊な構えのときだけ出せる技もある。たとえばパイの仆腿~冲拳は、左のような仆腿時にⓅ入力で発生する。

技のなかにはヒット時、もしくはヒットorガード時という条件つきのものもある。空振りした場合は連係が出ない。

特殊な入力方法で状態限定の技を出す

⬇⇨Ⓟや立ち途中Ⓚといった、しゃがみ状態からしか出せない技や、コマンドには表記されていないが立ち状態からしか出せない技が存在する。アキラの白虎双掌打〔⬇⇦⇨Ⓟ〕や上歩川掌〔⇦⇨Ⓟ〕などが、その代表例だ。これらを別の状態からすばやく出すには、一瞬でしゃがみ状態にできるしゃがみダッシュ入力〔⇘⇘or⇙⇙〕や、一瞬で立ち状態にできるダッシュ入力〔⇨⇨or⇦⇦〕を従来のコマンドの前につけてやればいい。そのコマンドは右のとおりである。

このコマンドを入力できれば立ち状態からいきなり白虎双掌打を出すこともできる。それにより攻撃の選択肢が増えるだけでなく、この入力を利用したコンボによりダメージ源が増えるなど、戦術の幅が大きく広がるのだ。

羅歩頂肘〔⇨⇨⇨Ⓟ〕が中カウンターヒットすると腹崩れとなり、さまざまなコンボを決められる。技のあとは立ち状態へ。

しゃがみダッシュ入力で立ち状態から猛虎硬爬山〔⇘⇘⇨Ⓟ〕が出せれば猛虎硬爬山~擺打頂肘〔⬇⇨ⓅⓅ〕でダメージアップだ。

(例)立ち状態から白虎双掌打を出す入力

⇘⇘⇦⇨Ⓟ

白虎双掌打

しゃがみダッシュ入力の⇘⇘でしゃがみ状態にし、立ち状態になる前に⇦⇨Ⓟを入力すると白虎双掌打が出る。ほかの技のあとにこのコマンドを最速で入力すれば、タイムラグなしで白虎双掌打が発動するのだ。しかし、立ちⓅなど技の硬化が短いものから出すのは難しい。

(例)しゃがみ状態から上歩川掌を出す入力

⇦⇦⇨Ⓟ

上歩川掌

ダッシュ入力の⇦⇦で立ち状態にし、上歩川掌〔⇦⇨Ⓟ〕を入力。このコマンドだと、しゃがみⓅ後などしゃがみ状態からでも技を出せる。その際、コマンドがダッシュ入力とかぶるなら省略してもいい。上記のコマンドは、ダッシュと上歩川掌の⇦入力を兼ねた入力法だ。

其の二 STEP 2 各技の特性と防御行動の性質を覚える

各打撃技は上段・中段・下段、3つの属性に大別できる。3つの属性はそれぞれ異なった性質を持っており、たとえば上段技は発生が早く中段技に打ち勝ちやすい。逆に下段技には一方的に負け、さらに立ちガード、しゃがみガードどちらに対してもダメージを与えられない。各属性の相性は、右のようになっている。

また、属性のなかには特殊中段・特殊下段というものも存在する。これらは攻撃判定こそ中段・下段にあるが、立ちガードとしゃがみガードの両方で防がれてしまうという性質を持っている。なお、特殊上段技は相手が技を出したときにかぎり、しゃがみ状態に対してにもヒットさせることが可能だ。

投げ技は主に上段投げと下段投げがあり、それぞれ立ち状態としゃがみ状態で相手が技を出していないときにかぎり決められる。

投げ技を決めるときは相手の状態に注意。相手がしゃがんでいると上段投げを決めることができない。

技同士がかち合ったときの相性

上段技と下段技の関係

下段技は発生こそ遅いものの、技中がしゃがみ状態になっているものが多く、上段技をかわしてヒットさせることができる。

中段技と下段技の関係

中段技は下段技よりも発生が早い傾向にあり、しゃがみ状態にも当たるので下段技に打ち勝つことが多い。

打撃と投げ技の関係

打撃と投げ技がかち合った場合、一方的に打撃が勝つ。ただし、キャッチ投げの場合は打撃に勝つこともある。

防御行動の性質

防御行動	コマンド	性質
立ちガード	G	上段技と中段技を防ぐことができる行動。下段技と投げ技(主に上段投げ)は防ぐことができない。Gを押しているかぎりガード状態が続き、技を出すことも移動することもできない。
しゃがみガード	↙or↓or↘+G	上段技をかわす性質があり、下段技を完全に防ぐことができる行動。中段技と投げ技(主に下段投げ)を防ぐことはできない。また、一部の中段技のダメージを半減する効果もある。
避け	相手の技に合わせて⇩or⇧	避ける方向を間違えなければ、直線系の技すべてと半回転技をかわせる。全回転技と投げ技(上段投げ)に弱く、避け方向が合っていてもタイミングを間違うと大きなスキができてしまう。

其の三 STEP 3 攻撃と防御を使い分けよう

技は攻撃が発生するまでに時間がかかり、同じタイミングで出した場合は発生が早い技が打ち勝つことになる。打撃技の打ち合いになった際は、相手に負けない技を選択していかなくてはならない。そのときに注意してほしいのが、自分と相手がつねに同じ状況で技を出せるわけではないということ。技の発生後や攻撃をガードしたあとは硬化時間が存在し、それが先に解けたプレイヤーから行動を再開することができる(これを有利・不利と呼ぶ)のだ。つまり、発生の早い技でも、大きく不利な状況で出した場合は相手の大技に打ち負けてしまうケースも存在する。どのようなときに有利(不利)になりやすいかを把握し、有利なときには攻撃、不利なときには防御をするなど、行動を切り替えていこう。

攻撃したい状況

打撃を出していきたい状況は、右表にあるとおり。これらの状況は有利になりやすく、相手の打撃をこちらの打撃でつぶしやすいのだ。

しかし、お互いに繰り出される技を一つひとつ判断していくのは非常に困難。そこで、ふだんは思うままに行動し、右表のような状況が確認できたときにだけ意識的に攻撃を出すようにしていくといい。

POINT 有利になりやすい場面

- ■こちらの攻撃がヒットしたあと
- ■相手の技をガードしたあと
- ■相手の技を避けたあと

こちらの攻撃がヒットした場合は強気に攻め込んでいこう。連続でダメージを与えるチャンスだ。

防御行動をしたい状況

こちらの打撃が相手の打撃につぶされやすい状況は、基本的に有利になる状況と逆。こちらが繰り出す技のすべてを意識して見るのは難しいが、自分の攻撃がガードされたあとだけは意識して防御手段を考えておきたい。技をガードしてから反撃するのは『VF4FT』の基本。それは相手にとっても同じで、そこでの防御が勝敗に大きく影響するのだ。

POINT 不利になりやすい場面

- ■相手の攻撃を受けたあと
- ■こちらの技がガードされたあと
- ■こちらの技が避けられたあと

こちらの技がガードされたら、次は相手が攻める番となる。ガードや避けで相手の攻めをしのごう。

其の四 STEP 4 中間距離での立ち回り

中間距離で考えていきたいことは、右の2つの行動。リーチの長い技でのけん制は、手堅くダメージを与えられるほか、相手の攻める意欲を削ぐ意味も持っている。これで技を出しにくい印象を与え、前ダッシュから立ちⓅを繰り出すのが理想の攻撃パターンだ。

相手の技の空振りを狙う行動は、慣れていないとかなり難しい。しかし、これに成功すれば、大きく有利な状況に持ち込める。たとえこちらの技が届かない距離でも、ダッシュで近づけば相手に対して先手を取りやすい。空振りのスキは絶対に見逃さないように。

中間距離では相手のけん制技をガードするのもひとつの選択。目的意識をしっかり持って行動しよう。

行動①：リーチの長い技でけん制する

中間距離ではリーチが長くスキの小さい技を出し、相手の様子をうかがっていく。その際、なるべく技の先端を相手に当てるようにしていこう。空振りだけは厳禁だ。

立ちⓅは意外にリーチが長い。ダッシュで近づいての立ちⓅから連係へつなごう。

行動②：相手の技をかわしたスキに打撃を決める

中間距離であまり立ち止まらず、前後に動いて相手に的をしぼらせないようにしよう。うまく相手の技を空振りさせることができたら、発生が早い打撃を叩き込む。相手がよく出す技のリーチを覚えておくと、反撃を行いやすい。

其の五 STEP 5 近距離戦の基本は有利な状況での三択

近距離戦での攻防は、まさに『VF4FT』の醍醐味ともいえる部分。このとき行われる読み合いが十分にこなせるようになれば、対人戦のおもしろさをより深く味わえるようになるはずだ。まず、中間距離から近距離戦に突入するきっかけとなるのは、どちらかがけん制技を繰り出したあと。このときのヒット状況によって、攻撃側と防御側に分かれて行動することになる。その際、先述した技のヒット状況の見極めがとても重要。まずは「相手のけん制技をガードしたら攻める」ということを頭に置き、実践できるようになれば、対戦の勝率も上がっていくだろう。

有利な状況で取りたい選択肢

近距離戦で有利になった場合、発生の早い中段技を軸とした攻めを展開するのが基本となる。相手がこれに対応してくるようならば、右に示したような三択をしかけていこう。

三択で攻める際には、攻めの効率がいい選択肢をつねに考えていきたい。たとえば、半回転の中段技を使えば、選択肢①を取りつつある程度選択肢③を兼ねた攻めとなる。なお、全回転の下段技は選択肢②と③を合わせた攻めなので強力だが、発生が遅かったり威力が弱いなどの欠点を持つ技も多い。

選択肢① 中段技

選択肢の主軸。発生の早い中段技は、しゃがみ状態でかわされず、相手の打撃をほぼ全般をつぶすことができる。

選択肢② 投げor下段技

中段技を警戒して技を出さず、立ちガードをする相手に上段投げを狙っていこう。下段技で代用してもいい。

選択肢③ 全回転技

打撃を避けようとする相手に狙うのが全回転技。避け中は投げ抜けを仕込めるので、この選択肢が活きてくる。

不利な状況で取りたい選択肢

相手（攻撃側）がしかけてくる三択に対し、こちら（防御側）がとれるのは右に挙げた3つの行動だ。なお、先だって「不利な状況では防御を意識する」と説明したが、ガードや避けだけが防御ではない。不利な状況で技を出すことも、大事な防御行動の一環なのだ。相手が投げ技を使ってくると読んだらそれを発生の早い打撃技でつぶし、打撃技を使ってくると読んだらガードや避けで対応していく（俗に逆二択と呼ばれる）。対人戦に慣れてきたら、ぜひとも実戦投入してほしいテクニックである。

選択肢① ガード

相手が打撃を出すと思ったら、ガードを選択しよう。基本は立ちガードだが、下段技に対してはしゃがみガードすること。

選択肢② 技を出す

相手が投げにくると読んだときの防御行動は打撃を出すこと。投げ技に一方的に勝てるため、重要な選択肢となる。

選択肢③ 避け

ガードと同じように打撃に対する防御行動だが、回転系の打撃を受けるかわりに成功したときの見返りが大きい。

其の六 STEP 6 立ち🅟からの強力な連係を使いこなそう

一部のキャラを除く立ち🅟はヒット状況にかかわらず有利になるため、最低限ガードさせてしまえばそこから一気に攻め立てることができる。相手に立ち🅟が当たったことを確認できたら、すぐさま右のような連係に持ち込んでダメージを与えよう。なお、有利差の関係で立ち🅟を受けたあとに防御側は避け行動を取りにくい。攻撃をしかける際は、主に全回転技を除いた2つの選択肢を狙っていこう。これが『VF』対戦の基本である、「二択」だ。

立ち🅟からの基本となる連係

立ち🅟をガードさせた場合、ほとんどのキャラが有利な状態となる。攻めの第一歩としては最適な技だ。

発生の早いヒジクラスの中段技が選択肢のひとつ。相手のほとんどの技をつぶすことができる連係だ。

or

立ち🅟からは、上段投げが大本命の選択肢。不利な状況でガードしがちな相手にはかなり強力な連係だ。

其の七 STEP 7 コンボを決めて大ダメージを与える

各キャラクターが持つ技のなかには、ヒットしたあと相手を空中に浮かせる技や、体勢を崩して無防備な状態を作り出す崩し技などがある。これらをヒットさせると、相手は一定時間操作不能となり、そこに追撃できるのだ。技を組み合わせ、一気に大ダメージを与えよう(これをコンボと呼ぶ)。ただし、どの技でコンボを始動させたか、またその技がノーマルヒットなのかカウンターヒットなのか、などによって入るコンボは異なってくる。きっちりとヒット確認し、正確なコンボを叩き込もう。

なお、先に挙げたようなコンボ始動技はスキが大きかったり、コマンドが複雑といった欠点がある。むやみに連発していると、逆に相手からコンボを受けることになってしまうので、使いどころには注意すること。

コンボの決まるヒット効果の重要性

ヒット効果	性質	重要性
浮き	浮きが高いほど大ダメージを与えられる。技のヒット状況によって浮きの高さが変化するほか、足位置で決まるコンボが違う場合もあるので、難易度は高い。	★★★★★
急所崩れ	ブラッドのピアッシングニー〔スリッピングレフト中🅚〕等、特定の中段技で発生。相手は腹部を押さえてうずくまった相手に中段技や下段技で追撃できる。	★★
頭崩れ	特定の上段技や中段技で発生。ヒットすると、相手は大きくのけぞったあとうつ伏せで倒れる。ジェフリーのケンカフック〔⇦⇨🅟〕などがこのヒット効果を持つ。	★★★★
腹崩れ	アキラの躍歩頂肘〔⇨⇨⇨🅟〕やジャッキーのヘビィボディ〔スライドシャッフル中⇘⇘🅟〕などで発生。ヒットした相手は、腹部をしばらく押さえてダウンする。	★★★
足崩れ	リオンの進歩蟷螂掃手〔⇦⇘🅟〕などで発生するヒット効果。相手は足の痛みを耐えるようなモーションを一瞬見せたあと、頭から崩れる。	★
叩きつけ	地面に叩きつける。地上ヒットでこの効果が発生した場合、相手は受け身を取ることができない。空中ヒットで発生した場合でもタイミングは非常にシビアだ。	★★
吹き飛ばし	技ヒット後、相手は正面もしくは側面に吹き飛び、受け身できないダウン状態となる。間合いが離れてしまうため、ダウン攻撃での追い打ちが精一杯。	★

其の八 STEP 8 確定反撃はダメージを与えるチャンス

相手の技をガードした際に、こちらが最速で出した攻撃が必ずヒットする状況がある。どの技が決められるかは相手が出してきた技によって変わり、スキが大きい技ほどこちらもダメージの大きい技で反撃できる。この確定反撃をいかに正確に決められるかは、対戦において非常に重要な要素だ。特に相手の浮かせ技をガードしてからヒジクラスの技を叩き込むのは、まず覚えるべき反撃の基本である。

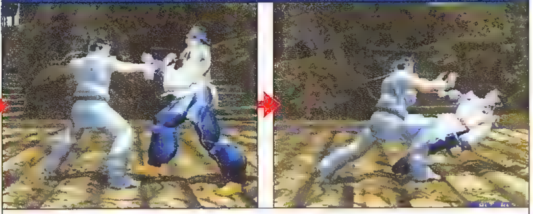
確定反撃の持つ意味合いは、相手に確実にダメージを与えるということだけではない。「反撃される」と警戒した相手は大技を出す機会が減り、結果としてこちらがつねに優位に立ち回れる状況を作り出してくれるのだ。

技をガードしたら反撃に移る。当然、確定反撃の存在しないものもあるので技の選択には注意しよう。

ラウの双虎烈把をガード

双虎烈把〔⇘⇘🅟+🅚〕はガードしてヒジクラスの反撃が入る代表格。発生も遅めなので反撃を決めやすい。

上歩川掌を最速で出す



アキラで確定反撃を決めるなら上歩川掌〔⇦⇨🅟〕からのコンボを決めるのが理想。反撃技の発生が遅くなるごとに時間的な余裕がなくなり、難易度は高くなる。そのため、相手の技ごとにどの技で反撃するのかを事前に決めておくといい。

サラのドラゴンスマッシュキャノンをガード

ドラゴンスマッシュキャノン〔⇘⇘🅚〕も双虎烈把と同じ反撃でOK。ただし、技を確認する余裕はあまりない。

立ち🅟を決める

ガードした技の判断が遅れた場合は、とりあえず立ち🅟を決めておく。そこからすぐに投げ技に連係させれば、確定反撃以上のダメージを与えられることもある。かなり対応されにくい連係なので、通用するうちは使っていこう。

上級者への道

WAY TO GO FORWARD A HIGHER

初心者と上級者との間で差がつきやすいのはさまざまな防御手段。それらの防御テクニックで相手の攻めに対応できれば、受ける攻撃も減少し、ダメージ効率で勝ることになる。なかには入力が簡単なものもあるので、すぐに実戦投入していこう。

スキルアップ SKILL UP 1 避けと投げ抜けを絡めた防御テクニック

対戦で使われている主な防御テクニックはここに挙げる5つ。それぞれ使いどころが多少違ってくるので、性質を把握して使い分けていこう。とりあえず覚えたいのは、バック(前)ダッシュ避け。ダッシュから避けを入力したときに相手が技を出してきたらかわせるほか、失敗避けをしゃがみダッシュでキャンセルすることでスキを軽減できる。多少タイミングがずれた打撃もかわせるため、リスクを抑えつつ攻めに転じることが可能だ。

バックダッシュ避け

バックダッシュから避けを入力する。遅らせ打撃を避けやすいほか、わずかに有利な状況での手堅い行動としても使える。投げ抜けを1個でも仕込めば、さらに効果は高まる。

前ダッシュ避け

前ダッシュから避けを入力。主に中間距離から接近する手段として使う。さまざまなタイミングで繰り出される相手の打撃にある程度成功避けが発動してくれるのが強み。

避け投げ抜け

確定反撃を受けない技をガードされたときの防御手段。避けを入力したあと、わずかに遅らせて投げ抜けを入力する。直線系の打撃を避けるほか、投げ技にもある程度対応できる。

ガード投げ抜け

投げが確定する技をガードされたときの防御手段。投げ抜け入力後、技の硬化が解ける前にⒼを入力する。相手の投げ技を抜けつつ、反撃にならない打撃をガードできる。

打撃投げ抜け

投げ確定の技をガードされたときの防御手段。打撃を先行入力しておき、そのあとに投げ抜けを入力する。相手の投げ技を抜けつつ、避けを狙った遅らせ打撃に打ち勝てる。

スキルアップ SKILL UP 2 避けキャンセル打撃で二択を回避

相手が技を出していない状態で避けを入力すると失敗避けとなり、大きなスキが生じてしまう。だが、しゃがみ前ダッシュを入力すればスキをキャンセルでき、そのあとも自由に動ける。この性質を利用すれば打撃と投げの二択を回避することもできるのだ。入力のポイントは技の硬化が切れるあたりで先行入力気味にすばやく入力するということ。ぜひマスターし、防御手段のひとつとして使っていこう。

右の入力方法ではわかりやすくしゃがみⓅを使って解説しているが、別の技でも行うことができる。特に⇘入力で出せる技なら入力も簡単。たとえばサラのスナップサイドチョップ〔⇘Ⓟ〕なら入力方法は⇩or⇧⇘Ⓟ⇘となり、コマンドをひとつ減らせる。また、ジャッキーでコマンドを簡単にしつつしゃがみⓅを出したいなら、⇩or⇧⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇘と入力すればいい。ほかにも応用が効くので試してみよう。

この防御方法を使えば、さばき技などの防御的な技を持たないキャラでも二択回避が可能となる。

失敗避けから最速でしゃがみⓅを出す入力

⇩or⇧⇘⇩Ⓟ⇘

上記のコマンドは、避けからしゃがみ前ダッシュ入力の間にしゃがみⓅを入力するもの。こうすることで、しゃがみダッシュからもっとも早く打撃を出すことができる。さまざまな場面で使っていけるコマンドだ。

4フレーム以内の不利差

避けキャンセル打撃は−4フレームまで。不利が小さいほど使いやすい。

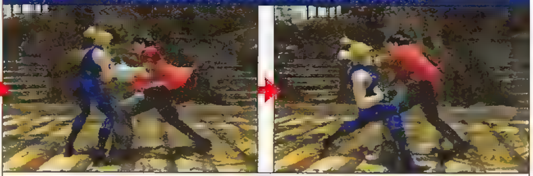
相手が投げにくるとしゃがみⓅが出る

相手がこちらを投げようとすると、失敗避けをキャンセルしたあとのしゃがみⓅが投げ技に打ち勝つ。避けキャンセルが遅れると投げられてしまう。

しゃがみ状態で不利なとき

相手は多少遅らせて投げにくる状況。不利差に関係なく使える。

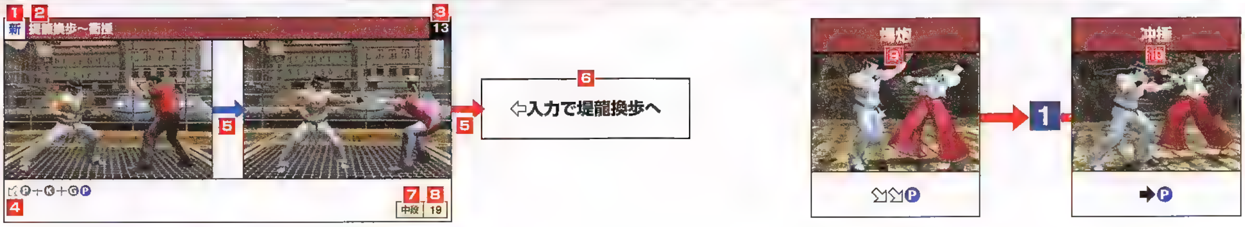
相手が最速の打撃でくると成功避けになる



相手が打撃を繰り出してきた場合は成功避けになり、入力してあったしゃがみⓅは出ない。成功避けから確定反撃を決めたり、二択攻撃をしかけていこう。

CHARACTERS 技

技データ&コンボデータの見方



1 技の種別。「新」は今作より追加された「新技」、「リ」は前作からモーションの変化した「リニューアル技」、「変」は技後の状況や発生フレーム等、前作から性能が調整された「変更技」を示す。

2 技の正式名称。なお、技の書かれた見出しの色は技の攻撃属性を表している。それぞれ赤色は打撃、緑色は投げ、黄緑色はさばき・当て身、紫色は特殊行動。

3 解説番号。技の情報や写真と解説文が対応する。

4 技を発生させるためのコマンド。Ⓟはパンチ、Ⓚはキック、Ⓖはガードボタン、⇨はスティックをその方向に短く倒す、➡はレバーを長く倒すことを意味している。なお、灰色で表記されているコマンドは、その時点で入力が完了しているものを表している。

5 ➡はその方向に技が進行することを、➡は追加入力により技が派生することを示す。

6 技後や特定のコマンド入力で特殊行動に移行することを示す。

7 各技の攻撃属性や種類。略称の意味については、以下のとおり。

●上段…上段攻撃	●強上…上段攻撃(ガード不能)	●特上…特殊上段攻撃
●中段…中段攻撃	●特中…特殊中段攻撃	●下段…下段攻撃
●特下…特殊下段攻撃	●上投…上段投げ	●下投…下段投げ
●上キ…上段キャッチ投げ	●壁投…壁投げ	●打投…打撃投げ
●ダ投…ダウン投げ	●投コ…投げコンボ	●当身…当て身技
●さばき…さばき技	●特殊…特殊行動	●空投…空中投げ

8 その技がヒットしたとき、相手に与えるダメージの基本値。

9 コンボの始動に使用する技。

10 コンボにつなぐ技。なお、コンボは上からダメージが大きい順に並んでいる。

その破壊力、いまだ衰えず

扱いは難しいが、使いこなせば無類の強さを発揮する……。アキラに対して、そんなイメージを抱いている人は多いことだろう。事実、トレードマークである打撃の破壊力を引き出すためには、正確なコマンド入力とすばやいヒット確認が必要だ。ただ、攻め方に関してはさほど難しいことはなく「二択」や「逆二択」といった対戦の基本さえできていれば、問題はない。今作のアキラも、その性質は変わらない。若干ダメージの落ちた技が見られるものの、戦術の根幹を揺るがすには至らず従来の戦法が十分に通用する。あとは相手の攻撃への対応力をアップさせるため、新技をいかにして戦術に組み込むかだ。

PROFILE

国籍	日本	身長	180cm
性別	男	体重	79kg
血液型	O	スリーサイズ	115/90/94
職業	武道家	格闘スタイル	八極拳
趣味	修行		

AKIRA 結城晶 YUKI

NEW ITEM

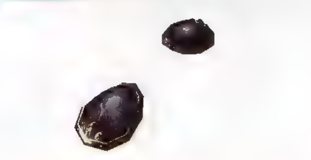
頭 剣道面

1P

2P

入手条件 争奪戦に勝利する

上半身 肩当



1P 2P

入手条件 争奪戦に勝利する

下半身 竹刀

1P 2P

入手条件 チャレンジモードでコインを集める

頭 三度笠

1P 2P

入手条件 バトルアリーナをクリアする

切り替え技解説

SKILL CHANGE

『VF4』時代、主力兵器として活躍していた技が切り替え技として復活。特に技Aに関しては、切り替えることで戦術が大きく変わる。双方の細かい性能を理解し、よく考えて技を選ぼう。技Bは趣味で選んでいいが、こちらにも一長一短がある。

技A SKILL A 虚実いずれの中段攻撃を取るか

A1 衝捶 / 衝捶～単閉襠

⇨Ⓟ　⇨Ⓟ⇦

発生はミドルキッククラスで、ノーマルヒットでもこちらが有利。しゃがみ状態に当てればよろけを誘発できる。ガード時のスキも小さく、続けてしゃがみⓅを出せばミドルキッククラスの技を止められるのも魅力だ。連係となる単閉襠は、攻撃後に身を引く特性を持つ。

A2 上歩頂肘

⇨Ⓟ

リーチの短いヒジ攻撃。発生は『VF4』時代より1フレーム遅い14フレーム。ガードされたときの不利も大きいが、それでも主力技として使っていける性能だ。コマンドの関係上、発生の早い中段攻撃をとっさに出しにくいアキラにとって、この技の存在価値は大きい。

技選択のポイント

上歩頂肘は、一般的なヒジ系の技に比べるとやや性能が落ちる。とはいえ、この技の発生速度が活かせる場面は多い。特に理由がないなら、切り替えるのがオススメだ。一方の衝捶は、単閉襠への派生を絡めた特殊な攻めを組み立てられることが長所。自由度の高い戦いを好む人は、こちらを選んでもいい。

相手の受け身や起き上がりを攻めるときに、少し変わった使い方ができる衝捶～単閉襠。

細かい攻めが得意なキャラクターを相手にするときは、上歩頂肘の価値がさらに上がる。

技B SKILL B 2種のヒザは、同じに見えて細かい相違点がある

B1 提膝弾腿

Ⓚ＋Ⓖ（1フレームでⒼ離す）

ヒザクラスの発生速度を持つ浮かせ技。ノーマルヒットでも相手を高く浮かすことができ、十分な見返りが期待できる。『VF4EVO』からの変更点は、技自体のダメージが低下したことと、密着ガード時に中量級Ⓟによる確定反撃を受けるようになったことの2点だ。

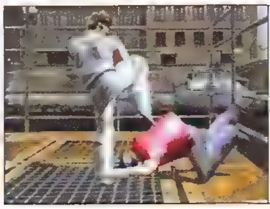
B2 独歩頂膝

Ⓚ＋Ⓖ（1フレームでⒼ離す）

発生速度やガード時のスキなど、基本性能は提膝弾腿と同じ。しかし、こちらは低い位置に攻撃判定がなく、壁ヒット後などのバウンドを拾えない。長所は攻撃の発生途中に空中判定を持つこと。少し有利な状況なら、相手のしゃがみⓅをかわしつつヒットさせられる。

技選択のポイント

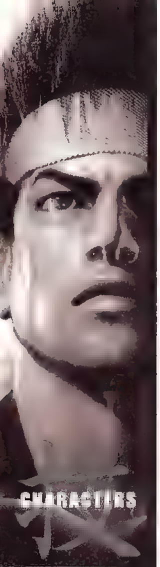
浮かせ技としての性能に大きな違いはない。あとは、壁ぎわでの追い打ち性能を取るか、下段をかわす性能を取るかの選択のみだ。空中コンボの材料としては提膝弾腿のほうがやや上だが、これもそれほど大きくは影響しない。とりあえず好みで選んでおき、使い込んで独自の性質を活かせるようになろう。



ダウンへの追い打ちに使えることが、提膝弾腿の特徴。コンボダメージのアップに一役買う。

環捶腿（ⓅⓀ）ヒット後など少し有利な状況で独歩頂膝を出すと、しゃがみⓅをかわせる。

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ



新技&重要変更点解説

NEW SKILLS

アキラに用意された新技は比較的少なめだが、高い潜在能力を秘めたものがそろっている。防御的な意味合いを持つ技もあり、相手の攻めへの対応力が向上したといえるだろう。破壊力は全体的に抑えられた感があるが、それでも打撃性能は随一だ。

冲捶

Ⓟ or ➡Ⓟ

上段 | 12

01 リ 環捶腿

ⓅⓀ

上段 | 20

02 変 躍歩頂肘

⇨⇨⇨Ⓟ

中段 | 20

03 変 虎撲

⇩⇙⇦Ⓟ

中段 | 25

04 変 白虎双掌打

⬇⇦⇨Ⓟ

中段 | 30

05 変 揚炮

⇘⇘Ⓟ

中段 | 30

06 リ 昇腿

Ⓚ

上段 | 20

新 穿山靠

⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ

中段 | 20

07 新 爬山靠天地

⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ（ガードorヒット時）Ⓟ

中段 | 20

08 変 跳山崩撃

⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ

中段 | 25

09 新 外門頂肘

⇩⇙⇦Ⓟ＋Ⓚ

中段 | 24

10 新 劈捶

⇘⇘Ⓟ＋Ⓚ

中段、中段 | 10、15

斬手

Ⓚ＋Ⓖ

中段 | 18

11 新 鷂子栽肩

Ⓚ＋ⒼⓅ（最大タメ）

中段 | 30

12 変 通天炮

⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

さばき | ―

結城　晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路　葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守　剛
ブラッド・バーンズ

提龍換歩

⇙P+K+G

特殊 | —

新 提龍換歩〜衝捶 13

⇙P+K+G(遅め)P

中段 | 19

⇦入力で提龍換歩へ

リ 提龍換歩〜蛇身飛脚

⇙P+K+GK

下段 | 21

新 白鶴冲天 14

⇙P+K+GK(カウンター時)P+G

打投 | 30

新 背身崩拳 15

(敵背後)P+K+G

中段 | 18

獅子穿林

(敵背後)P+K+G(ヒット時)⇦⇙P+G

打投 | 22

双掌

(敵背後)P+K+G⇦⇙P+G⇨or⇦P

投コ | 27

新技&変更点補足

01 PK モーションがリニューアルされ、前作よりもバウンドを拾いやすくなった。

02 ⇨⇨⇨P 小カウンター時が相手を小さく浮かす効果になり、大ダメージが見込めなくなった。腹崩れとなるのは中カウンター以上。

03 ⇩⇙⇦P ガードされたときのスキが軽減。不利は大きいが、投げが入るほどではない。

04 ⬇⇦⇨P ガードされたときのスキが少し大きくなり、ウルフのエルボーバット〔⇦P〕などで確定反撃を受けるようになった。また、ガードハーフが適用されており、しゃがみガードにヒットしたときのダメージが半減。なお、コマンドの受けつけも短くなっている。

05 ⇘⇘P ガードされたときのスキが大きくなり、ヒジクラスの技で確定反撃を受ける。空中コンボに組み込んだ際に補正がかかり、ダメージが低下することも変更点のひとつだ。

06 K モーションがリニューアルされ、蹴り上げるスタイルに。バウンドを拾えるようになったが、ダメージは少し低下している。

07 ⇨⇨P+K(ガードorヒット時)P 1発目は上段技をかわす性質を持ち、腹側のみ避け可能な半回転技。連続ヒットする2発目は、1発目が相手に触れたときのみ出すことができ、入力もシビア。ただし、2発目をガードされても確定反撃がなく、ヒット後有利になる。

08 ⇦⇨P+K 発生がわずかに遅くなった。ガードされたときの状況などは変わらず。

09 ⇩⇙⇦P+K 相手の中段Pとヒジをさばく性質がある技。ノーマルヒット時はダウンを奪うだけだが、さばき時とカウンターヒット時には相手を腹崩れにさせる効果がある。ガードされたときのスキは中量級Pが入る程度。

10 ⇘⇘P+K リーチがあり、ガードされたときの不利も小さめ。技後にしゃがみ状態になるため、相手の攻めをしのぎやすいことも長所のひとつだ。ヒット時にはダウンを奪える。

11 K+GP(最大タメ) 新たにタメが可能になった。最大タメをガードさせると有利になるほか、ヒット時には空中コンボが狙える。タメなし時の性質は『VF4EVO』のときと同じだ。

12 ⇦P+K+G 下段Pさばき時の有利が減少し、揚炮からのコンボは狙いにくい。上歩川掌〔⇦⇨P〕につなぐのがオススメだ。

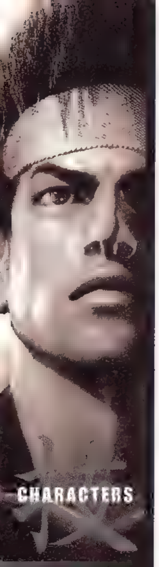
13 ⇙P+K+G(遅め)P 提龍換歩中、遅めにPを入力すると出せる技。基本性能は衝捶〔⇨P〕と同じだが⇦で提龍換歩に移行できる。

14 ⇙P+K+GK(カウンター時)P+G 低い姿勢の下段蹴りがカウンターヒットすると、この打撃投げにつなげられる。ガード時のスキは大きく、ヒザクラスの技が反撃に。

15 (敵背後)P+K+G 振り向き状態からの新技。崩拳〔P+K+G〕と同じ打撃投げに移行できる。ガード時のスキも同じだ。

その他の変更点:そのほかの打撃技では上歩川掌〔⇦⇨P〕と馬歩衝靠〔⬇⇨P+K〕の変化に注目。前者は、ガード後の状況こそ変わっていないものの、空振り時のスキが増加している。後者は技自体のダメージが落ち、浮きも低くなった。コンボを狙う際は要注意。投げ技では、順歩翻胯〔⇦⇩P+G〕後のよろけが回復されやすくなったことが挙げられる。

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ



戦術指南 TACTICS

連係技が少ないアキラは、1回の読み合いが勝敗に直結する。とはいえ、読み負けることを恐れていては、いつまでたってもダメージを与えることができない。当たったときの効率をできるかぎり高めることを考えつつ、大胆に二択をしかけていこう。

基礎 BASIC　単発の打撃技を活かす戦術を模索せよ

近距離戦での主力は裡門頂肘〔⇨⇨Ⓟ〕。攻めるときには、この技と各種の投げ技で二択をしかけていく。これに避け投げ抜けで対抗してくる相手には、しゃがみバックダッシュからの打撃技を狙っていこう。こうすれば失敗避けのスキを突きつつ、しゃがみⓅや立ちⓅをつぶせる。なお、このときに使う技は、ヒット時の見返りが大きい馬歩衝靠〔⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ〕がオススメだ。ただし、ガードされたときのスキも大きいので、慎重にいくなら猛虎硬爬山～擢打頂肘〔⬇⇨ⓅⓅ〕を使うといいだろう。

離れた距離では劈捶〔⇘⇘Ⓟ＋Ⓚ〕が役立つ。この技は、発生後にしゃがみ状態へ移行するので、空振りしてもリスクが低いのだ。また、こちらから攻め込むときは、上段技をかわす性質を持つ爬山量天地〔⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ〕や捜下崩捶〔⇘Ⓟ＋Ⓚ〕が便利。相手が警戒しだしたら、立ちⓅからの連係や投げを狙っていこう。

二択に使う打撃技は裡門頂肘〔⇨⇨Ⓟ〕。躍歩頂肘〔⇨⇨⇨Ⓟ〕よりスキが小さい。

or

打撃技を警戒し、立ちガードする相手には投げ。ここまでが基本の二択だ。

or

しゃがみバックダッシュでタイミングをずらし、打撃技で失敗避けを狙う。

劈捶は、中間距離戦で使える技。ダメージは小さいが、ヒットすればダウンを奪えるので受け身攻めに移行できる。

立ちⓅで攻め込んでくる相手には、爬山量天地が効果的。ガードされたときに確定反撃を受けないのも魅力だ。

主要技の発生速度と反撃技

発生の早い中段攻撃を多く持つアキラだが、裡門頂肘を筆頭とした(しゃがみ)ダッシュ入力を含むコマンドの技を使う際には注意が必要だ。最速で出すのが難しいので、実戦では派生が1フレーム遅いものと考えておこう。

反撃に使う技では、ヒジクラスの発生速度を持つ上歩川掌が最重要。大技のほとんどに入るので、逃さず決められれば戦いが楽になる。ヒザクラスやそれ以上の技が入る大きなスキに対しては、各種浮かせ技からのコンボで大ダメージを与えていくのがベストだ。

一方、スキの大きい下段技をガードしたあとは、馬歩衝靠が基本の反撃。余裕があるときは、浮きの高い提膝弾腿(または独歩頂膝)や揚炮でさらに大きなダメージを与えよう。白虎双掌打は、スキの小さいしゃがみⓀ系の技への反撃に使う。ヒジクラスの技よりも発生が早く、役立つ場面は非常に多い。

主要技の発生フレーム

技名	コマンド	発生
冲捶	Ⓟ	12
白虎双掌打	⬇⇦⇨Ⓟ	12
上歩頂肘	⇨Ⓟ(技A2)	14
上歩川掌	⇦⇨Ⓟ	14
裡門頂肘	⇨⇨Ⓟ	14
躍歩頂肘	⇨⇨⇨Ⓟ	14
猛虎硬爬山	⬇⇨Ⓟ	16
馬歩衝靠	⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ	16
提膝弾腿	Ⓚ＋Ⓖ(1フレームでⒼ離す)(技B1)	17
独歩頂膝	Ⓚ＋Ⓖ(1フレームでⒼ離す)(技B2)	17
揚炮	⇘⇘Ⓟ	18
劈捶	⇘⇘Ⓟ＋Ⓚ	19
穿山靠	⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ	20
跳山崩捶	⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ	20
崩拳	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	20

⇨⇨や⇘⇘のレバー入力を含む技は、かなり早いタイミングで先行入力しないと最速で出せない。

立ち状態から白虎双掌打や猛虎硬爬山、馬歩衝靠を出すときは、攻撃の発生が1フレーム遅れる。

反撃として上歩川掌が決まるチャンスは多い。打撃系の避け攻撃や、スキの大きな浮かせ技をガードしたあとが代表例だ。

下段の全回転技をガードしたら大チャンス。豊富な浮かせ技を叩き込み、得意の空中コンボにつないで相手の体力を奪い取れ!

反撃に使う技一覧

技名	コマンド	ガードした技のスキ	相手の状態 立ち	相手の状態 しゃがみ
環捶腿	ⓅⓀ	−12	○	×
白虎双掌打	⬇⇦⇨Ⓟ	−12	○	○
上歩川掌	⇦⇨Ⓟ	−14	○	×
馬歩衝靠	⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ	−16	○	○
提膝弾腿	Ⓚ＋Ⓖ(1フレームでⒼ離す)(技B1)	−17	○	○
独歩頂膝	Ⓚ＋Ⓖ(1フレームでⒼ離す)(技B2)	−17	○	○
揚炮	⇘⇘Ⓟ	−18	○	○

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

応用 APPLICATION 状況別の選択肢を確立し、効率を高める

受け身攻めで流れをつかむ

相手をダウンさせる機会が多いアキラにとって、受け身を取った相手に対する攻めは重要だ。このとき中心となる技は、半回転技の跳山崩捶〔⇦⇨Ⓟ+Ⓚ〕。受け身を先読みしてこの技をピッタリ重ねれば、相手に避けられる心配はない。『VF4EVO』よりも発生が若干遅くなっていることに注意してベストなタイミングで使っていけば、これと投げの二択だけでも十分に強力な攻めになる。ここにキャッチ投げの順身翻胯〔⇨⇦Ⓟ+Ⓖ〕を組み込めば、受け身攻めはさらに効果を増すだろう。ただ、空中コンボのあとなど時間的な余裕がないときは、跳山崩捶を重ねることができない。この場合は、発生の早い中段技や、跳山崩捶と逆の回転方向を持つ爬山量天地〔⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ〕なども選択肢に加えよう。

跳山崩捶は、受け身を先読みして重ねよう。もし相手が受け身を取っていなくても、起き上がり蹴りで確定反撃を受けることはない。

背中側への避けには爬山量天地。崩撃雲身双虎掌〔Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦⇘Ⓟ+Ⓖ⇨or⇦Ⓟ〕で大ダメージを狙うのも悪くない。

壁ぎわで活躍する技

相手を壁に追い詰めたとき、もっとも効果を発揮するのが劈捶〔⇘⇘Ⓟ+Ⓚ〕。ふだんはたいしたダメージを与えられないこの技だが、相手を壁に当てれば白虎双掌打〔⬇⇦⇨Ⓟ〕などで追加ダメージを与えられる。特殊な浮き方をするため、受け身入力で相手が壁ヒットを回避できないこともポイントだ。また、壁よろけを狙うなら捜下崩捶〔⇘Ⓟ+Ⓚ〕が筆頭。相手がよろけたら、猛虎硬爬山～擢打頂肘〔⬇⇨ⓅⓅ〕などにつなごう。一方、よろけのない壁ヒット後は、開胯〔⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ〕や順身翻胯〔⇨⇦Ⓟ+Ⓖ〕と崩撃雲身双虎掌などの中段技による二択が強力。易前腿〔⬇or⇙Ⓚ〕→壁ヒット→順身翻胯や、崩し中の猛虎硬爬山〔崩し中⇩⇨Ⓟ〕→壁ヒット→開胯が代表的な連係だ。

猛虎硬爬山～擢打頂肘などの打撃技による直線的な押しが強力。壁ぎわに相手を追い詰め、壁に当ててからの追い打ちで体力を奪え!

易前腿で相手を壁に当てたあと、すぐに順身翻胯につなぐと立ち技では割り込まれない。開胯によるガード崩しとともに使っていこう。

技をガードされたあとの読み合いに勝つ

アキラの持つ打撃技はほとんどが単発技なので、ガードされたときには厳しい二択を受けることになる。ここでの読み合いに勝つことが、勝利をつかむための必須事項だ。基本となる選択肢は、打撃に対するガード、打撃と投げの両方にある程度の耐性がある避け投げ抜け、そして投げを読んだときの打撃。この3種のほか、右の表に挙げたような技も使って対応力を高めていこう。なお、劈捶〔⇘⇘Ⓟ+Ⓚ〕や跳山崩捶〔⇦⇨Ⓟ+Ⓚ〕ガード後など、不利が小さい技のあとは下のようなテクニックが使える。すばやい入力が必要だが、ぜひマスターしたい。

避けキャンセル打撃で二択を回避する

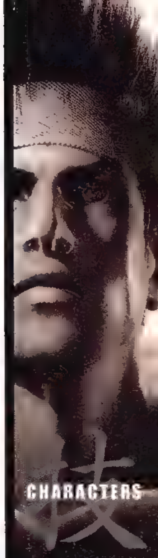
ガードされることをある程度想定し、技後に避け→しゃがみダッシュ入力までを先行入力しておこう。

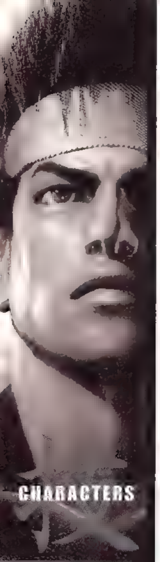
しゃがみダッシュと打撃のボタン入力を、技の硬化が切れる瞬間に完成させる。不利が小さければ、これで投げを回避可能。

相手が直線的な打撃を出してきた場合は、成功避けのみが出る。これを想定した反撃技までを一気に入力してしまうのも手。

不利な状況で役に立つ固有技

技名とコマンド	使い方
冲捶or崩捶 Ⓟor⇩Ⓟ	裡門頂肘や跳山崩捶をガード後なら、ミドルキッククラスの技に勝てる。つぶされた際に小カウンターで済む点も見逃せない。
白虎双掌打 ⬇⇦⇨Ⓟ	発生の早さを活かし、不利が小さいときの迎撃手段として使おう。こちらの避けを狙ったバックダッシュからの打撃もつぶせる。
外門頂肘 ⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓚ	中段Ⓟやヒジをさばける打撃技。さばき成功時の見返りも十分に大きい。ただし、蹴り技には弱いので多用しすぎないこと。
爬山量天地 ⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ	上段技に打ち勝てる打撃技。半回転なので、バックダッシュ→避けで様子を見る相手にプレッシャーをかけられることも魅力だ。
馬歩衝靠 ⬇⇨Ⓟ+Ⓚ	相手の投げや、タイミングを遅らせた打撃に対して大ダメージを与える選択肢。一部の打撃技をかわしつつヒットすることもある。
捜下崩捶 ⇘Ⓟ+Ⓚ	上段技のほか、しゃがみⓅもこの技でかわせることが多い。相手を壁ぎわに追い詰めているときは、壁よろけも同時に狙える。
通天砲 ⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段技やしゃがみⓅを読んだときに。投げ抜けを仕込めるうえ、さばけない打撃がきてもカウンターにならないのでリスクが低い。
貼山靠 (避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	不利が小さい状況ですばやく出せば、投げにも打ち勝てる。相手の背中側に出せば、かわし能力が上がることを覚えておこう。





CHARACTERS

結城 晶 AKIRA YUKI

コンボ紹介
COMBO

アキラのコンボは、難度の高いコマンド入力を必要とするものが多い。しゃがみダッシュ入力を使い、立ち状態から馬歩衝靠、白虎双掌打などを出すテクニックがその筆頭だ。しかし、これらが生み出す破壊力は強さに直結する。修練あるのみだ！

各種浮かせ技からのコンボ　テクニカルなコンボで最大ダメージを与える

揚炮 ⇘⇘Ⓟ

1. 冲捶 ➡Ⓟ → 提膝弾腿 B1 Ⓚ+Ⓖ(1フレームでⒼ離す) → 白虎双掌打 ⬇⇦⇨Ⓟ

提膝弾腿 B1 Ⓚ+Ⓖ(1フレームでⒼ離す)

2. 冲捶 ➡Ⓟ → 揚炮 ⇘⇘Ⓟ → 白虎双掌打 ⬇⇦⇨Ⓟ
3. 冲捶 ➡Ⓟ → 馬歩衝靠 ⬇⇨Ⓟ+Ⓚ → 白虎双掌打 ⬇⇦⇨Ⓟ

独歩頂膝 B2 Ⓚ+Ⓖ(1フレームでⒼ離す)

4. 冲捶 ➡Ⓟ → 上歩川掌 ⇦⇨Ⓟ → 白虎双掌打 ⬇⇦⇨Ⓟ

馬歩衝靠 ⬇⇨Ⓟ+Ⓚ

5. 冲捶 ➡Ⓟ → 連環腿 ⇨⇨ⓀⓀ
6. 崩捶 ⇩Ⓟ → 修羅覇王靠華山 ⇘Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ
7. 崩捶 ⇩Ⓟ → 白虎双掌打 ⬇⇦⇨Ⓟ

左に挙げた4種の浮かせ技のなかで、もっとも浮きが高いのは揚炮。ここからの最大ダメージコンボは1で、ノーマルヒットでもシュンまでの相手に決まる(足位置がハの字ならリオン、ラウも)。カウンターならラウまで入り、対ジャッキーも立ちカウンターならOKだ。なお、提膝弾腿は独歩頂膝でも代用できるが、入るキャラクターが少なくなる。3は、重量級以外に決まるコンボ。重量級には、足位置が平行のときは立ちⓅ→修羅覇王靠華山、ハの字のときは立ちⓅを挟んで5が決まる。

提膝弾腿ノーマルヒット後は、足位置が平行ならアオイ、パイ、ベネッサに2(対アオイはハの字もOK)。以下、リオンまでの相手には3(足位置が平行ならラウまで)、中量級の残りと重量級には、足位置が平行のときに立ちⓅ→修羅覇王靠華山、ハの字は5がオススメだ。ただ、リオンとウルフのしゃがみ硬化カウンター時は浮きが低いので、足位置が平行ならば直接修羅覇王靠華山につなごう。また、カウンター時は2が軽量級とゴウ、ブラッド。足位置平行ならリオンまでの相手に入る。そのほかの中量級は3でOKだ。なお、独歩頂膝からのコンボは基本的に提膝弾腿と同じ。ただし、始動時の足位置条件のみ逆になる。

最後の馬歩衝靠からは、足位置が平行なら6が基本。これが入らないリオンとアキラには修羅覇王靠華山、重量級には7を決めていく。足位置がハの字のときはアオイ、パイに4、そのほかの相手には5(軽めの中量級までなら立ちⓅを増やせる)を使おう。カウンター時はアオイとパイに1または2。足位置がハの字であればジャッキーまでの相手に4が入り、大幅にダメージアップできる。そのほかは、ノーマルヒット時と同じでもいいだろう。

各種腹崩れからのコンボ　決めたあとの状況が異なる2種の追い打ち

躍歩頂肘 ⇨⇨⇨Ⓟ
中カウンター以上

外門頂肘 ⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓚ
さばき成功時／小カウンター以上

通天砲～猛虎硬爬山 ⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ(さばき時)⇨Ⓟ

1. 猛虎硬爬山～擺打頂肘 ⬇⇨ⓅⓅ

2. 連環腿 ⇨⇨ⓀⓀ

腹崩れを奪ったあとは、1または2で追い打ち。簡単なのは2だが、1のほうがヒット後に受け身を攻めやすいので、コマンド入力に自信があるならこちらを使おう。この場合、少ししゃがみダッシュで踏み込んでから猛虎硬爬山につなぐのがコツ。ダメージは少し低下するが入力タイミングが簡単になり、全キャラクターに安定して決められる。なお、通天砲～猛虎硬爬山始動の場合、アキラ側の硬化が短い。レバー前入れの立ちⓅ×2→修羅覇王靠華山なども決められる。

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

裡門頂肘・躍歩頂肘からのコンボ　低めな浮きも逃さずキッチリつなげよう

裡門頂肘

⇨⇨P
小カウンター以上

躍歩頂肘

⇨⇨⇨P
ノーマル／小カウンター

1 崩捶

⇩P
→ 連環腿

⇨⇨KK

2 修羅覇王靠華山
⇘K+G⇨P⇦⇨⇨P+K

3 落刃昇膝伏虎撃

⇩K+G⇨K⇦⇨P

4 白虎双掌打
⬇⇦⇨P

裡門頂肘や躍歩頂肘で相手を小さく浮かせたあとは、ヒット後の足位置が平行のときに**3**、ハの字のときに**4**(対シュン、躍歩頂肘ノーマルヒット時を除く)が基本。主力となる裡門頂肘の価値がさらに上がるので、ぜひマスターしよう。ただし、**3**は相手の重量が重くなるにしたがって不安定になり、重量級に対しては特に決まりにくい。受け身で回避されたり、2発目が空振りしてしまうことが多いので、易前腿〔⬇or⇗K〕を使ったほうが無難だ。この追い打ちは、白虎双掌打が間に合わないときなど、とっさの場面でも役立ってくれる。

2はヒット後の足位置が平行で立ちカウンター時に軽量級とゴウ、ブラッド、カゲ(躍歩頂肘小カウンター始動ならレイもOK)に狙えるコンボ。サラとベネッサにだけは、しゃがみカウンターで始動した場合でも入る。

1はベネッサ限定のマニアックなコンボ。裡門頂肘カウンター、または躍歩頂肘小カウンター始動で、ヒット後の足位置が平行のときに入る。連環腿の2発目に少しディレイをかけるのがコツだ。ただし距離などの要因でしゃがみPが当たらないことも多いので要注意。

上歩川掌からのコンボ　カウンターヒットの見極めが大切

上歩川掌

⇦⇨P

1 崩捶

⇩P
→ 揚炮

⇘⇘P
→ 白虎双掌打

⬇⇦⇨P

2 冲捶
➡P
→ 白虎双掌打
⬇⇦⇨P

3 崩捶
⇩P
→ 白虎双掌打
⬇⇦⇨P

上歩川掌ヒット後は、中量級までのキャラクターに**2**が決まる。これが入らない重量級に対しては、全キャラクターに入る**3**を使おう。ただし、しゃがみPを最速のタイミングで出すと当たらない場合があるので、少し前ダッシュで接近してからつなぐようにしよう。

1のコンボは、足位置がハの字のときに軽量級とレイ、カゲ、リオン、ラウに入るコンボ。上歩川掌のあと、適度に前ダッシュして崩捶を当て、相手を浮かせ直すのがポイントだ。ただし、厳密には受け身可能で、体重の重い相手ほど回避されやすくなる。しかもアオイ以外に対しては白虎双掌打がバウンドヒットになるため、思ったほどのダメージが望めない。無理に狙わなくてもいいだろう。

その他のコンボ

ここでは、各種の投げ技からの追い打ちをチェックしておこう。まず、鶴子穿林〔⇦⇘P+G〕後は白虎双掌打〔⬇⇦⇨P〕が確定。順歩翻胯〔⇦⇩P+G〕後は、回復の甘い相手に猛虎硬爬山〔崩し中⇩⇨P〕→白虎双掌打が決まるが、アオイ以外はわりと簡単に回復できる。確実なのは白虎双掌打〔崩し中⇩⇦⇨P〕のみだ。

靠山壁〔⇨⇦P+G⇩or⇧P+K〕後は、ダッシュからの躍歩頂肘を当てていく。その後は白虎双掌打が基本だが、アオイ、パイ、サラ、ゴウ、ブラッド、カゲには修羅覇王靠華山〔⇘K+G⇨P⇦⇨⇨P+K〕も入る。

開胯で立ちガードを崩したあとは上歩川掌が一般的。先行入力の右端脚〔⇨⇨K〕を狙うのも悪くない。

崩し中の右端脚は、相手を高く浮かすのが特徴。重量の軽い相手であれば、大ダメージコンボが狙える。

浮きの高さは提膝弾腿より若干低い程度。おなじみの立ちP→馬歩衝靠→白虎双掌打が入るケースも。

虚のなかに実を見出す幻惑の攻め

高性能な技を駆使して先手を取り、威力の高い投げ技や浮かせ技を狙っていくのが『VF4EVO』時代のパイの戦闘スタイル。扱いやすいかわし技やさばき技を主軸に据えた攻防一体の立ち回りは、多くの対戦者を翻弄した。『VF4FT』になってもそれらの技性能は衰えておらず、やはり戦術の主軸となっていく。ただし、それら以外で主力として使っていた穿冲拳〔⇨P〕や翻身掃脚〔⇙K+G〕などのリーチが短くなり、中距離で攻め込みにくくなった。また、一部の浮かせ技の浮きが低くなっており、コンボで与えるダメージも減少。これらの影響で、今まで以上に読み合いを重視するキャラクターとなっている。

PROFILE

国籍	中国	身長	166cm
性別	女	体重	49kg
血液型	O	スリーサイズ	85/54/88
職業	女優	格闘スタイル	燕青拳
趣味	ダンス		

PAI CHAN
パ イ ・ チ ェ ン

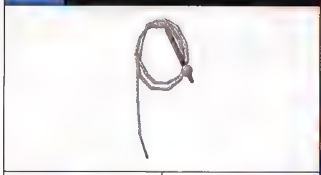
NEW ITEM

顔　キューティーメイク

1P　2P

入手条件　争奪戦に勝利する

下半身　皮鞭



1P　2P

入手条件　争奪戦に勝利する

顔　おしゃれメイク

1P　2P

入手条件　チャレンジモードでコインを集める

上半身　ふさふさ白羽

1P　2P

入手条件　バトルアリーナをクリアする

切り替え技解説
SKILL CHANGE

『VF4』時代に活躍した上歩冲掌が技Aで復活。以前同様、非常にリーチに優れており、離れた間合いでの主力として使っていけそうだ。また、技Bでは仆腿からの新技が追加。どちらも使い勝手のいい技だけに、性能を熟知して使い分けていきたい。

技A 切り替えればコンボ始動技が充実

A1 燕青双掌壁

⇦P

発生はやや遅いものの、ガードさせて有利になる技。その後、発生の早い穿冲拳〔⇨P〕や飛燕単脚〔⇙K〕で攻め込める。立ち回りでのアクセントとなるほか、相手をのけぞらせるため、壁よろけを狙いやすいのが特徴だ。なお、大カウンターで一部の技がつながる。

A2 上歩冲掌

⇦P

リーチが長く若干上段技をかわす性能があり、中カウンター以上で腹崩れを引き起こす。ガードされたときに確定反撃を受けないので、中間距離からの手堅いコンボ始動技として使える。ノーマルヒットだと多少不利（3フレーム）だが、パイには問題ない硬化差だ。

技選択のポイント

特別な思い入れがなければ、上歩冲掌を選んでおこう。中間距離に強くなるだけでなく、コンボに持ち込める機会が増えるので攻撃面も強化される。もう一方の燕青双掌壁は、攻めの起点として使っていける技。防御の堅い相手にとりあえず出していき、技をガードさせてから二択攻撃で攻め込んでいこう。

燕青双掌壁は、発生の遅さが最大の欠点。使いどころをうまく見極めることが重要だ。

上歩冲掌は中間距離で出しやすい。腹崩れからのコンボを狙えるのも魅力のひとつだ。

技B 仆腿からの攻撃パターンが変化

B1 仆腿～冲拳 / 仆腿～雷撃掌

仆腿中P

仆腿中PP

仆腿～雷撃掌は、性能的には通常構えから出せる雷撃掌〔PPP〕とほとんど同じ。ここから連環転身掃脚〔仆腿中PP⇩K〕や連環背転脚〔仆腿中PP⇖ or ⇦K〕へ派生させられる。仆腿～冲拳で止めた場合は連掌〔PP〕よりも状況がよく、ほかの技に連係させやすい。

B2 仆腿～冲天掌 / 仆腿～冲天双掌

仆腿中P

仆腿中PP

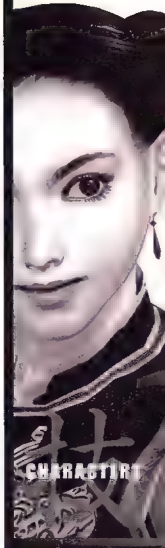
上段技から中段技へとつなぐ連係。2発目をガードされると投げが確定反撃になるほど不利だが、1発目と2発目のどちらかでもヒットすれば有利な状態となり、攻めを継続できる。なお、2発目が中段なので、1発止めからの投げに連係させるのも有効だ。

技選択のポイント

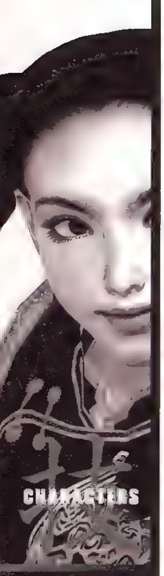
技Bに関しては、どちらも好みで選んで問題ない。仆腿～雷撃掌は1発止めからの連係や次の技に派生させることで相手の不意をつく攻めが可能だ。仆腿～冲天双掌は、中段へ派生するので安定した二択攻撃をしかけられる。どちらも一長一短があるので、自分の攻め方に合ったほうの技を選択していこう。

基本は仆腿～冲拳からの連係。ときおり仆腿～雷撃掌からの派生を交え、幻惑効果を狙おう。

仆腿～冲天双掌は、攻めが安定するほか、壁よろけを狙いやすいのも大きなポイントだ。



結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ



新技&重要変更点解説

NEW SKILLS

全体的に技の性能が落ちている感のあるパイだが、もともと高性能な技が多かっただけに戦術が大きく変わるほどではない。コンボで与えられるダメージが減少した部分に関しては、新技やリニューアル技を駆使した立ち回りでカバーしよう。

冲拳

Ⓟ or ⇒Ⓟ or ⇐Ⓟ

上段 10

変 連拳

ⓅⓅ

上段 10

変 雷撃掌

ⓅⓅⓅ

上段 12

リ 連環転身脚 01

ⓅⓅⓅⓀ

上段 38

変 連環高端脚 02

ⓅⓅⓅ⇨Ⓚ

特上 30

リ 穿冲掌 03

⇨Ⓟ

中段 14

変 燕子双掌 04

⇨⇨Ⓟ

中段 20

変 飛燕弾腿

⇨⇨ⓅⓀ

上段 16

変 高蹴脚 05

Ⓚ or ⇦⇨Ⓚ

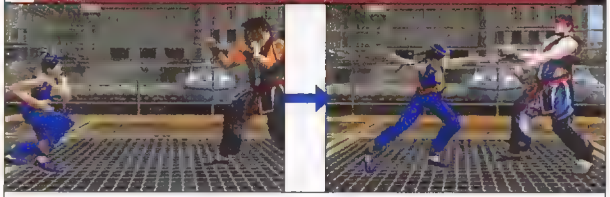
上段 20

変 高蹴下搗 06

ⓀⓅ

特下 12

変 裏圏捶 07



⇙Ⓟ

上段 16

変 高端脚 08

⇨⇨Ⓚ

特上 30

新 半旋風

⇦⇦Ⓚ

上段 21

新 騰空後擺脚 09

⇦⇦ⓀⓀ

特上 16

変 飛燕単脚 10

⇗Ⓚ

中段 16

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

新 跳歩蒼下捶 11

⇦入力で仆腿へ

⇨⇨P+K

下段 20

リ 転身掃腿 12

⇙K+G

下段 21

仆腿～後掃腿

仆腿中K+G

下段 23

変 仆腿～後掃双衝撃 13

仆腿中K+GP

中段 35

新 背身肘撃

(敵背後)⇩P+K

中段 17

新 背身掛脚 14

(敵背後)⇩P+K(ヒット時)P+G

打投 30

新技&変更点補足

01 PPPK モーションがリニューアルし、体を一回転させつつ上段回し蹴りを放つ動作になった。なお、性能面の変更はない。

02 PPP⇨K 判定が特殊上段になり、相手がしゃがみ状態になる技をつぶせるようになった。ヒットすると『VF4EVO』同様によろけ状態を誘発し、そこに攻め込める。

03 ⇨P 技後の硬化は変わっていないが、技のリーチが短くなった。そのため、中間距離から相手を抑え込むような使い方はできず、近距離戦専用の技になった感がある。

04 ⇨⇨P 『VF4EVO』とは違い、小カウンターでは相手を浮かせられなくなった。空中コンボを狙うには、中カウンター以上をとる必要がある。なお、硬化カウンターで2発目がつながり、反撃技として使っていける。

05 K or ⇦⇨K 浮きが低くなったほか、Kで出した場合は発生がヒジクラスに。しかし、ヒットすれば重量級に対しても最低限、飛燕弾腿を決めることができるため、性能はダウンしたものの優秀な技に変わりない。

06 KP 高蹴腿からの派生にかぎり特殊下段判定となり、高蹴腿のフォローとして出してもダメージを与えにくくなった。

07 ⇙P 『VF4EVO』から比べるとヒット時の浮かせ効果が若干低くなり、空中コンボが入りにくくなった。ただし、かわし性能は依然高いので使用感はあまり変わらない。

08 ⇨⇨K 連環高端脚と同様、判定が特殊上段になった。中間距離で技をかわしたあとにこれを出せば、相手の状態にかかわらずヒットする。相手の技のスキに叩き込む技として格段に使いやすく変化したといえる。

09 ⇦⇦KK 上段の半回転技から特殊上段へと連係させる技。1発目で止めると背を向けた状態となる。2発目はガードされてもそれほど不利にはならず、ディレイもかけられるため、1発止めからの連係がしやすい。

10 ⇗K 技を出したあとのお互いの硬化が長くなり、受けた側が行動しやすくなった。また、ミドルキック属性となった影響で、当て身やさばき技で対応されるので注意。

11 ⇨⇨P+K 前に軽くジャンプし、蒼下捶〔⇙P〕のような下段技を繰り出す。Gを押すことで技を途中でキャンセルできるほか、⇦入力で仆腿に移行する。また、大カウンターのみ足崩れを誘発し、追い打ちが可能だ。

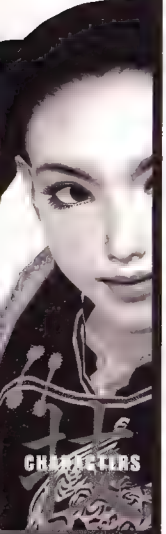
12 ⇙K+G モーションがリニューアルされた影響で、攻撃発生が若干遅くなった。

13 仆腿中K+GP 2発目の出始めに上・中段のさばき判定がつき、かなり割り込まれにくくなった。また、2発目はガードされても有利で出し切ってもほとんどリスクがない。仆腿からはこの技を基点にしていこう。

14 (敵背後)⇩P+K(ヒット時)P+G 背を向けた状態から出せる打撃投げ。打撃部分が中段なので、座架旋腿〔敵背後⇩K〕との二択になる。ヒット後は小ダウン攻撃が確定。

その他の変更点:連拳腿〔PK〕がノーマルヒットしたあとの不利が小さくなり、反撃技として使いやすくなった。また、飛燕転身掌〔立ち途中P+K〕は大カウンターまたは背後ヒットで相手を浮かすことができる。

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舞蘭
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ



戦術指南
TACTICS

さばき技やかわし性能のある技がそろうパイは、比較的連係を組み立てやすいキャラクターだ。しかし、一撃のダメージに乏しいため、連係のなかにいかに大技や投げを絡めていくかが課題となる。状況把握の精度を高め、的確な技選択をしていこう。

基礎 BASIC　発生の早い技で相手のガードを揺さぶる

中間距離で軸となる技は、燕青騰空擺脚〔⇨⇨Ⓚ+Ⓖ〕や旋中腿〔⇘Ⓚ〕などの確定反撃を受けない中段技と、新技の跳歩蒼下捶〔⇨⇨Ⓟ+Ⓚ〕。跳歩蒼下捶からは、仆腿に移行したり、防御的な行動を取っていこう。また、ガードで様子を見ようとする相手には、跳歩蒼下捶をⒼでキャンセルして投げを狙うのもいい。これらの技で手堅く二択攻撃をしかけつつ、相手の技の空振りに高端脚〔⇨⇨Ⓚ〕や燕舞連脚〔⇨Ⓚ+Ⓖ〕を決めていこう。

近距離での立ち回りは、飛燕単脚〔⇗Ⓚ〕や穿冲拳〔⇨Ⓟ〕といった発生の早い中段技と投げが主力。技がヒットしたときは再度発生の早い技で攻め、ガードされた場合は右ページでとりあげている「不利な状況で役立つ固有技」を使うのが基本となる。なお、連係の途中でカウンターヒットやよろけを確認できたら、燕青虎双破〔⬇⇨Ⓟ〕で相手を攻め立てよう。

跳歩蒼下捶は発生が遅いため、技とかち合ったときに分が悪い。乱発せずに立ち合いのアクセントとして使おう。

特殊上段となった高端脚は、相手の空振りに決めやすい。ガードされても確定反撃を受けないので安心。

穿冲拳のあとは、ヒット状況にかかわらず冲拳〔⬅Ⓟ〕へ連係させるといい。

ガード後はアッパークラスの技をつぶせるほか、しゃがみⓅもかわしやすい。

よろけを誘発したら、燕青虎双破か投げで大ダメージを与えられるチャンス。

主要技の発生速度と反撃技

パイは発生の早い技と遅い技がはっきり分かれており、状況に合わせて技を選択していく必要がある。通常の立ち合いでは穿冲拳や飛燕単脚といった発生の早い技が主力となるため、大ダメージを与えにくい。そこで、要所要所で燕青虎双破でカウンターヒットを狙い、空中コンボを決めていこう。これで全体的な攻撃力の乏しさを補えるはずだ。

確定反撃を決める際は、飛燕烈脚の発生に注意。コマンドの関係上発生が遅れがちになるので、しゃがみ状態の相手へ反撃を決める場面では、下段投げを選択肢に加えるのもいい。相手がもし下段投げを投げ抜けしてくるようなら、投げ抜けの暴発を誘って燕青虎双破を合わせるのもひとつの手だ。なお、技後立ち状態への反撃はほぼ高蹴腿でOK。⇦⇨Ⓚのコマンドで出せば重量級Ⓟクラスのスキに決まるので、できるかぎりこれを使おう。

主要技の発生フレーム

技名	コマンド	発生
冲拳	Ⓟ	11
穿冲拳	⇨Ⓟ	14
飛燕単脚	⇗Ⓚ	14
燕子双掌	⇨⇨Ⓟ	14
高蹴腿	Ⓚ	14
腿登裏旋脚	(立ち途中)Ⓚ	15
半旋風	⇦⇦Ⓚ	15
燕青虎双破	⬇⇨Ⓟ	16
旋中腿	⇘Ⓚ	16
高端脚	⇨⇨Ⓚ	16
燕青蹬脚	⇨Ⓚ	18
燕舞連脚	⇨Ⓚ+Ⓖ	20
燕青騰空擺脚	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	20
翻身掃脚	⇙Ⓚ+Ⓖ	21
燕青旋風脚	Ⓚ+Ⓖ	23

Ⓚで出す高蹴腿の発生が遅くなったが、相手の技を避けたあとの反撃として変わらず活躍する。

全回転の下段技は発生が遅いので、連係で攻めてガードしがちになった相手に狙っていこう。

連拳腿がヒットしたあとはわずかに不利な状況だが、立ちⓅやしゃがみⓅに連係させれば相手のほとんどの技を止められる。

スキの大きい下段技をガードしたあとは燕舞連脚を決めよう。ただし、相手の技によって当たりにくいものもあるので注意。

反撃に使う技一覧

技名	コマンド	ガードした技のスキ	相手の状態	
			立ち	しゃがみ
連拳腿	ⓅⓀ	−11	○	×
高蹴腿	⇦⇨Ⓚ	−13	○	×
飛燕烈脚	⇗ⓀⓀ	−14	○	○
腿登裏旋脚	(立ち途中)Ⓚ	−15	○	○
飛燕弾腿	⇨⇨ⓅⓀ	−15	○	○
燕舞連脚	⇨Ⓚ+Ⓖ	−20	○	○

結城晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路葵
鷹嵐
ベネッサ・ルイス
日守剛
ブラッド・バーンズ

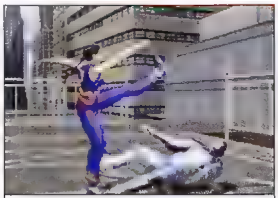
応用 APPLICATION 高い技性能をフルに活かし、手数で圧倒しよう

空中コンボから燕青蹬起脚でダウンを攻める

相手が高く浮いた状態で、空中コンボを飛燕弾腿〔⇨⇨ⓅⓀ〕で締めたあとは、燕青蹬起脚〔⇨ⓀⓀ〕を使ってダウンと受け身を同時に攻められる。そのときのコツとしては、空中コンボ後に最速で燕青蹬脚〔⇨Ⓚ〕を出すこと。相手がコンボに対して受け身を取らなければ燕青蹬脚がヒットし、さらに燕青蹬脚の受け身に失敗したならば小ダウン攻撃で追撃できる。相手が受け身を取った場合は、即座に燕青蹬起脚につなぐことで受け身後の相手にちょうど重なり、受け身攻めの技として使っていける。ときおり燕青蹬脚で止め、燕青蹬起脚のスキをごまかしていこう。

空中コンボ後のダウン攻め

空中コンボ後はすぐに燕青蹬脚を出していく。ダウンと受け身の両方に対応できる、優れた技である。



相手がダウンを選択したら燕青蹬脚がヒット。小ダウン攻撃で追加ダメージを与え、さらに相手の起き上がりを攻める。

相手が受け身を選択したら燕青蹬起脚を受け身に重ねる。中段技なので燕青蹬脚で止めて投げ技に連係させるのもいい。

高蹴下捶旋風脚を使った受け身攻め

相手を足位置ハの字で浮かせた場合、大抵の空中コンボを高蹴下捶〔⇦⇨ⓀⓅ〕で締めることができる。そのあとに高蹴下捶旋風脚〔⇦⇨ⓀⓅⓀ〕の3発目を最大タメで出せば、受け身を取った相手に技を重ねられる。受け身後、相手がガードしているならよろけを誘発し、高蹴腿〔⇦⇨Ⓚ〕がほぼ確定。カウンターヒットした場合は連環転身掃脚〔➡ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ〕が空中コンボとして決まり、大ダメージを見込める。なお、相手が受け身を取らなかった場合は、高蹴下捶旋風脚をすぐにキャンセルして起き攻めに移行しよう。

空中コンボで高蹴下捶を使ったときの流れ

空中コンボの最後を高蹴下捶で締め、3発目をそのまま最大までタメて繰り出していこう。

相手が受け身を取ったら、そのまま高蹴下捶旋風脚を出し切ろう。アオイとブラッド以外には対応不能の攻めとなる。

相手が受け身を取らなかったら、タメをⒼでキャンセルしよう。その後、相手の起き上がり攻撃を警戒しつつ攻め込む。

かわし性能・さばき性能を覚え、的確に使い分ける

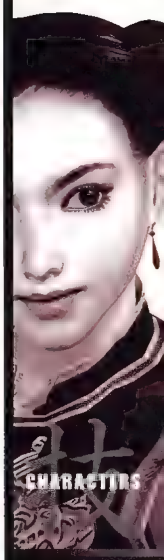
パイはかわしやさばき性能を持つ技を多く持っており、それらを使いこなせば小技の差し合いを非常に優位に展開できる。このような状況で有効な技の性能と主な使い方は右にある表のとおりだ。そのときそのときの硬化差や相手のクセを見抜き、個々の技を使いこなしていこう。なお、燕青雷撃拳や裏圏捶といった技は、リーチや攻撃判定に優れた技にはつぶされやすい。体重の軽いパイにとって浮かせ技をカウンターで受けることは致命傷にもなりかねないので、不利な状況でも立ちⓅから攻めたり、しゃがみⓀで相手の連係を止めるなどして、まずは相手が小技に頼りたくなるような状況に持っていこう。「パイは発生の早い技でしか止まらない」という印象を相手に与えることが重要だ。

上歩掃冲掌は扱いやすいさばき技だが、キック系の技に弱い点に注意。相手がキックを選択しそうな場面では使用を控えたい。

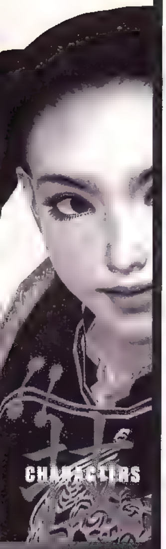
硬化差の小さい状況で相手が立ちⓅやしゃがみⓅを出してきたら大チャンス。蒼下捶でその下をくぐり、一気に攻め込もう。

不利な状況で役立つ固有技

技名とコマンド	使い方
冲拳 Ⓟ	発生が早く、2フレーム不利な状態で出してもヒジクラスの技をつぶせる。3フレーム不利で出しても大ダメージは受けにくい。
上歩掃冲掌 ⇨⇦Ⓟ	上・中段のⓅ系とヒジ系をさばく技。相手のヒジと投げの二択を回避できる。相手がヒジを選択しやすい場面で使おう。
燕青雷撃拳 ⬇⇦Ⓟ	身を引くモーションがあり、立ちⓅやしゃがみⓅなどリーチの短い技をかわすことが可能。主にわずかに不利な状況で使う。
蒼下捶 ⬂Ⓟ	相手の立ちⓅとしゃがみⓅに強く、ほぼ打ち負けることはない。硬化差の少ない状況なら、有利不利に関係なく使っていける。
裏圏捶 ⬃Ⓟ	身を大きく引くので、タイミングさえ合えばリーチの長い技でもかわせる。不利が大きくても使っていけるのが特徴だ。



結城　晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路　葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守　剛
ブラッド・バーンズ



コンボ紹介

COMBO

浮かせ技の性能に若干の低下が見られるものの、飛燕弾腿〔⇨⇨PK〕で締めるというコンボの基本的な方針は変わらない。従来のコンボをアレンジする形で使い分けていこう。ダメージの低下は、受け身攻めやダウン攻めでフォローすればいい。

各種浮かせ技からのコンボ　各始動技の浮きの高さを要チェック

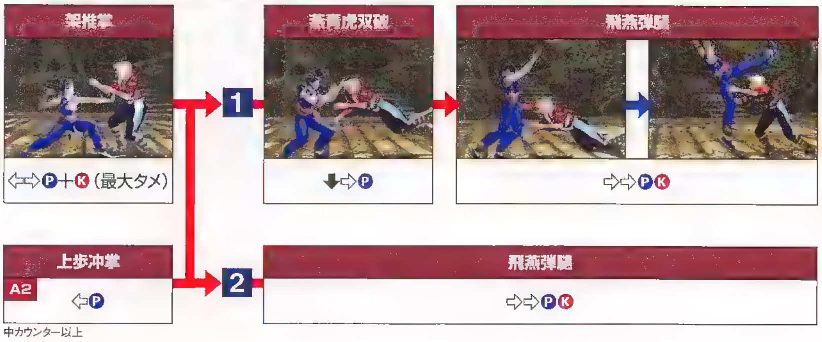
燕青虎双破からのコンボは『VF4EVO』とほぼ同じものが決まる。軽量級に対しては1のコンボが最大ダメージ。中量級に対しては2のコンボをメインに、比較的重いキャラクターに対しては足位置平行時に4のコンボに代えていく。重量級に対しては5のコンボを狙っていこう。なお、『VF4EVO』では、コンボ中の燕青虎双破の代わりに高蹴腿を使っていけたが『VF4FT』では技の性質が変わっていることに注意。コンボに組み込むときには、⇦⇨Kのコマンドを使わないと、以前のような効果を得られない。また、足位置がハの字のときにコンボを3に決めることで受け身をしなかった相手に小ダウン攻撃が決まるほか、虎燕煽脚を高蹴下捶〔KP〕に代えれば応用戦術で取り上げた高蹴下捶旋風脚〔KPK最大タメ〕を使った受け身攻めが展開できる。

裏圏捶からは、始動技ヒット後の足位置が平行のときは3のコンボ、ハの字のときは2のコンボが軽量級に対しての基本コンボ。中量級に対しては、比較的軽いキャラクターならば5のコンボを決められる。その際は、1発目をレバー前入れPで出し、2発目をニュートラルPで出すことで安定性が増す。中量級で比較的重いキャラクターに対しては5のコンボの2発目をしゃがみPにしたり、しゃがみP→飛燕弾腿といったコンボを決めるといい。

『VF4FT』でかなり浮きの低くなった高蹴腿からは、5のコンボが軽量級に対しての最大ダメージ。重量が重くなるごとに、裏圏捶と同じように対応しよう。なお、重量級に対してでも最低限6のコンボは決まる。

技の途中にさばき判定がつき、主力として使っていける仆腿〜後掃双衝撃からは、6や飛燕烈脚〔⇙KK〕が入ることがある。

崩れからのコンボ　架推掌の最大タメが決まれば超絶威力



架推掌の最大タメがヒットした場合は、こちらの硬化が短いので1のコンボが全キャラクターに決まる。ノーマルヒットで90ものダメージを与える破壊力抜群のコンボだ。そのほかに、立ちP→立ちP→高蹴下捶旋風脚〔KPK〕というコンボも決めることができる。ふだんの立ち合いで当てる機会はめったにないが、相手の起き上がり攻撃をかわすように合わせれば、チャンスが増えるはずだ。

上歩冲掌でも似たコンボを狙えるが、こちらは技後の硬化時間が長く、2が限界となる。

結城　晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路　葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守　剛
ブラッド・バーンズ

燕青騰空擺脚からのコンボ　足位置確認でコンボダメージアップ

燕青騰空擺脚

⇨⇨K+G

1 背身崩捶～連拳蹬起脚

（敵背後）PPKK

2 後蹴腿

（敵背後）K

燕青騰空擺脚ヒット後に受け身を取られるとコンボは決まらないが、受け身を取るのは難しいのでつねにコンボを想定して技を出してしまっていい。全キャラクターに狙える安定コンボは2。足位置を問わず決まるので、毎回これを出しても問題ない。なお、足位置がハの字のときは1のコンボでダメージアップを図れる。足位置の確認ができるプレイヤーならば、こちらを狙っていきたいところだ。ただし、相手がリオンでなおかつヒット後に密着している状況にかぎり、入らないこともある。

燕舞連脚からのコンボ　ヒットを確認したらすばやくコンボへ

燕舞連脚

⇨K+G

1 飛燕弾腿

⇨⇨PK

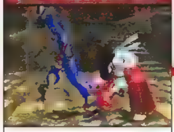
2 虎燕擺脚

⇦⇨KK

燕青騰空擺脚と同様に受け身を取られる可能性があるが、こちらも強気に狙えるコンボだ。基本的にキャラクターの重量に関係なく足位置平行のときは2のコンボを、足位置ハの字のときは1のコンボを決めていこう。その際、軽量級と重量級は、ハの字でも2が入る。ダメージは小さいが、小ダウン攻撃で追い打ちできることが多い。なお、KKのコマンドで出すと入りにくくなるので注意。また、対リオンは平行時にどちらのコンボも決まらないので、飛燕烈脚〔⬃KK〕を決めよう。

燕蹴背転脚からのコンボ　相手の起き上がりに始動技を重ねよう

燕蹴背転脚



⬃K+G

1 連環転身擺脚

PPP⇩K

2 連拳蹬起脚

PPKK

燕蹴背転脚で起き上がり下段攻撃などをつぶしたら、左の2種類のコンボを狙っていこう。軽量級のキャラクターに対しては、カウンターヒットや足位置を問わず1のコンボが安定して決まる。中量級に対しては、カウンターヒットの場合は1のコンボを、ノーマルヒットの場合は2のコンボを決めていこう。なお、中量級にノーマルヒットした際は受け身で回避されることもあるが、かなり難しいので基本的にはコンボが決まるものと考えていい。重量級に対しては、残念ながら確定するコンボはない。

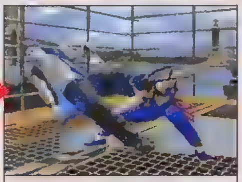
その他のコンボ

受け身攻めで最大タメの高蹴下捶旋風脚〔KPK〕がヒットした場合、足位置がハの字のアキラと重量級には連拳蹬起脚〔➡PPKK〕を空中コンボとして決めることができる。攻撃の成否を瞬時に判断するのは難しいが、高蹴下捶旋風脚後にガードとヒットの両方に対応できる連掌〔➡PP〕を出しておくのもひとつの手だ。

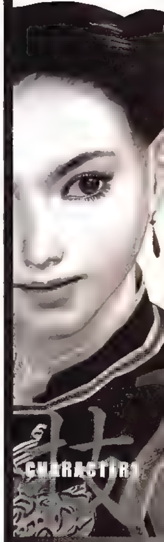
春燕掛塔〔敵後ろ向きP+G〕が決まったときの安定コンボは、前蹴後転脚〔春燕掛塔中K+G〕→大ダウン攻撃。また、高蹴腿〔K〕がヒットするので、この技から先述のコンボを決めることもできる。

高蹴下捶旋風脚を出す際はアキラの受け身に注目。パイの背中側に受け身をしたときにハの字となる。

春燕掛塔後はハの字。高蹴腿から通常のコンボを決めてもいいが、最後を高蹴下捶で締めるのもいい。



高蹴下捶にすると、高蹴下捶旋風脚による受け身攻めが可能。チャンスがあったらぜひ狙っていこう。



結城　晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路　葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守　剛
ブラッド・バーンズ

怒涛の連続攻撃を生み出す虎燕の拳

ラウは、本作で変化したカウンターシステムの影響をもっとも大きく受けたキャラクターだ。斜上掌〔↓↘Ⓟ〕や順歩沖掌〔↘↘Ⓟ〕といった主力技の使い勝手が変わり、大ダメージを与える機会が若干減っている。しかしそれでもなお、持ち前の攻撃能力は陰りを見せない。浮く、浮かないにかかわらず攻めを継続することができるコンボ始動技は、やはり相手にとって脅威。斜上掌からの新連係、そして格段にバリエーションが増えた虎形を使いこなせば、これまで以上のラッシュを実現することも十分に可能だ。攻め続けるなかで相手のクセを読み取り、スキを見せたところに得意のコンボを叩き込め！

PROFILE

国籍	中国	身長	172cm
性別	男	体重	77kg
血液型	B	スリーサイズ	99/90/93
職業	料理人	格闘スタイル	虎燕拳
趣味	漢詩		

LAU CHAN

ラウ・チェン

NEW ITEM

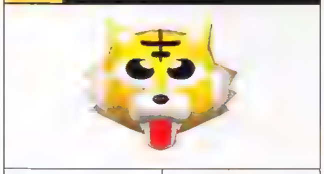
頭　人民帽

1P	2P
入手条件	争奪戦に勝利する

上半身　龍

1P	2P
入手条件	争奪戦に勝利する

頭　トラ助お面



1P	2P
入手条件	チャレンジモードでコインを集める

頭　京劇冠

1P	2P
入手条件	バトルアリーナをクリアする

切り替え技解説
SKILL CHANGE

ラウの切り替え技は、通常時と虎形中の2種類。両方とも戦いの主軸になる技というわけではないので、どちらを選択したかによって戦術が大きく変わるということはない。性能をよく知り、自分の好みや、プレイスタイルに合った技を選んでいこう。

技A 虎形と通常の攻めのどちらを重視するか

A1 虎爪拳

⇦P

『VF4EVO』からの技で、攻撃を2回繰り出したあと虎形に移行する。もともとあまり使用頻度の高い技ではなく、今作では派生技の虎燕双翼手もなくなっている。しかし、ラウの背中側にしか避けられない半回転の技で、ガードされても有利というのは大きな利点だ。

A2 虎燕壁拳 / 蹬脚

⇦P　⇦PK

1発目にわずかながら相手の技をかわす性能が備わっている。そのため、基本的には二択で使用するというよりも、五分ぐらいの状況で相手のしゃがみPなどをつぶす目的で使おう。また2発ともに中段攻撃のため、連係を意識させておけば相手は反撃しにくくなる。

技選択のポイント

基本的には、通常の立ち合いでも使用することができ、なおかつコンボにも組み込める蹬脚を選択するのがベター。しかし、これも決して主力になる技ではない。もう一方の虎爪拳を選択すれば、可能性が広がった虎形を活かすチャンスが生まれる。性能自体にはそれほどこだわらず、自分の好みで選んでいい。

虎爪拳ヒット後にすぐさま穿心拳〔虎形中P〕につなげば、相手の打撃に割り込まれない。

虎燕壁拳は、相手のしゃがみPをかわしやすい。続く派生技は、ノーマルヒットでも連続。

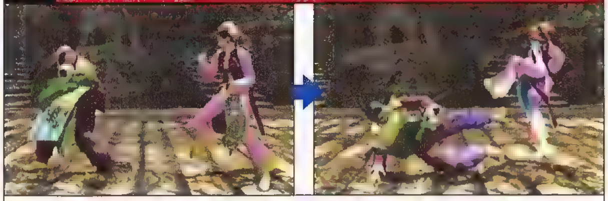
技B 虎形時の攻めに影響する大きな選択

B1 虎脚背転

虎形中K

虎形中の技のなかで、もっとも発生が早い中段技。連拳腿〔PK〕ノーマルヒット後に虎形へと移行した場合など、この技がないと相手の割り込みに対処できないケースも多い。また、今作での変更点として、カウンターヒット時にしりもち状態のよろけを奪えるようになった。攻めも継続しやすく、今まで以上に使用する価値がありそうだ。

B2 虎形〜地掃腿



虎形中K

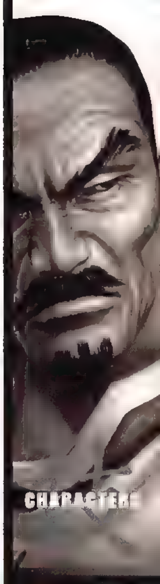
『VF4FT』から追加された技で、虎形中に出せる唯一の下段攻撃。モーションは通常時の地掃腿〔⇨⇩K〕とは異なり『VF2』のそれのように両足で蹴る技となっている。そのためか、通常時の地掃腿のような相手のしゃがみPをかわす性能はない。なお、下段攻撃にしてはスキが小さめだが、発生が遅いため使いどころはかぎられてくる。

技選択のポイント

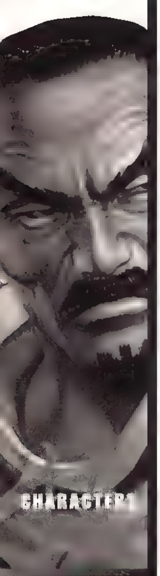
虎形中最速の技と、唯一の下段攻撃。どちらを選択するか悩むところだが、近距離戦での使い勝手のよさを考えるなら、虎脚背転がオススメ。虎形へと移行する技の多くは若干有利になる程度なので、虎脚背転がないと相手の打撃に対抗する術がなくなってしまうのだ。地掃腿は、たまに使用する程度でいい。

今作の虎脚背転は、カウンターヒット時に相手をしりもちよろけ状態にすることができる。

地掃腿は発生が遅いため、使いどころをひとつ間違えると簡単につぶされてしまう。



結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ



新技&重要変更点解説

NEW SKILLS

ラウは全体的に技の変更点の少ないキャラクターだが、斜上掌や順歩冲掌などの主力浮かせ技が弱体化し『VF4EVO』のような立ち回りはしにくくなっている。新連係やバリエーションの増した虎形中の技を戦術に組み込み、これをカバーしていこう。

冲捶

P or ➡P

上段 | 12

変 連拳腿

PK

上段 | 20

新 連拳腿～虎形 01

PKP+K+G

特殊 | —

変 斜上掌 02

⬇↘P

上段 | 20

新 連環槍掌 03

⬇↘P⇨P

上段 | 10

変 順歩冲掌 05

↘↘P

中段 | 22

変 連環虎燕掌 04

⬇↘PP+K

中段 | 18

新 虎燕双翼手 06

↘P+K

特上 | 20

変 双虎烈把 07

↘↘P+K

中段 | 30

変 括面腿 08

K

上段 | 25

旋中腿

↘K

中段 | 21

変 穿脚冲掌 09

↘KP

上段 | 12

穿脚連環虎掌

↘KPP

上段 | 15

穿心拳

虎形中P

中段 | 19

変 穿心斜上掌 10

虎形中PP

特上 | 13

変 穿心斜上双撃

虎形中PPP+K

中段 | 23

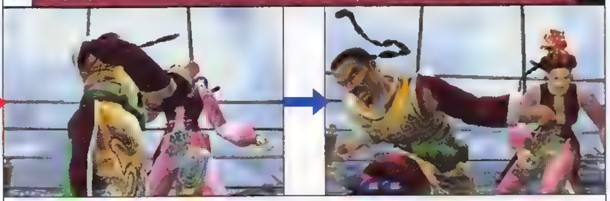
結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

新 偸歩撩陰掌

虎形中⇨Ⓟ

中段 | 18

新 黄鷹鎖喉　11



虎形中⇨Ⓟ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ

打投 | 40

新 騰空連環掌　12

虎形中⇙Ⓟ

中段、中段 | 10、12

新 虎形～燕子掌　13

虎形中Ⓟ+Ⓚ

中段 | 24

変 虎爪撃掌　14

虎形中⇨Ⓟ+Ⓚ

上段 | 20

変 崩身双虎爪掌　15

⬇⇨Ⓟ+Ⓖ

上段 | 60

新技＆変更点補足

01 ⓅⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ 連拳腿後に虎形に移行することができるようになった。同様にして、斜上冲捶～連拳腿〔⬇⇘ⓅⓅⓀ〕からも移行可能。

02 ⬇⇘Ⓟ 前作からのもっとも大きな変更点のひとつで、小カウンターでは相手を浮かすことができなくなった。そのため、ヒット確認が非常に重要になっている。中カウンター以上では今までどおり斜上冲捶〔⬇⇘ⓅⓅ〕からの空中コンボを決め、小カウンター時は斜上冲捶～連拳腿などにつなぐようにしたい。

03 ⬇⇘Ⓟ⇨Ⓟ 新しく追加された斜上掌〔⬇⇘Ⓟ〕からの派生技。1発目の斜上掌が硬化カウンターなら連環槍掌まで連続ヒットになるので、相手の技を避けた後など活躍する機会が多い。なお、2発目がヒットすると相手が叩きつけダウンになり、コンボを決められる。

04 ⬇⇘ⓅⓅ+Ⓚ 今作で弱体化した技のひとつ。前作までと違い、硬化カウンター時に連続ヒットしなくなった(小カウンター以上で連続)。また、ガード時のスキも大きくなり、ヒザクラスの反撃が確定する。空中コンボに組み込むときのみの使用にとどめておこう。

05 ⇘⇘Ⓟ 斜上掌と同じく、小カウンターでは相手を浮かすことができなくなった。

06 ⇘Ⓟ+Ⓚ 新技のひとつで、ガードされても確定の反撃を受けることはない。さらに、大カウンター時は虎槍掌〔⇦⇨Ⓟ〕が連続ヒットし、大ダメージを与えることができる。

07 ⇘⇘Ⓟ+Ⓚ コマンドが難しくなった代わりに、わずかだが発生が早くなった。また、リーチが短くなり、起き上がり攻撃などを空振りさせたあとに狙うのが難しくなっている。

08 Ⓚ 技の発生前にⒼを押すことで、キャンセルできるようになった。なお、『VF4EVO』では⇨⇨Ⓚのコマンドで性能の高い插面腿を出すことができたが、今作はなくなっている。

09 ⇘ⓀⓅ 連続ガードではなくなったほか、ガードされたときの不利もやや大きくなった。その代わり、ノーマルヒット時の不利は小さくなり、投げで確定の反撃を受けなくなった。

10 虎形中ⓅⓅ 攻撃判定が特殊上段になったほか、ディレイの幅も少し増えている。

11 虎形中⇨Ⓟ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ ガードされても確定の反撃を受けず、ヒットすれば打撃投げにつなぐことができる。見た目以上にリーチが長いので、中間距離から使ってもいい。

12 虎形中⇙Ⓟ ガードされたときのスキが非常に小さい。だが、ヒットしてもダウンを奪うことができないため、使用する機会は少なめ。

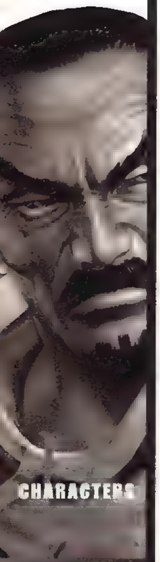
13 虎形中Ⓟ+Ⓚ ヒットすればダウンを奪うことができる。また、上段攻撃をかわす性能があり、多少不利な場面でも使っていける。

14 虎形中⇨Ⓟ+Ⓚ コマンドが変更されたほか、ガードさせたときだけでなく、ヒットしても相手をよろけさせるようになった。よろけを誘発したあとは、虎槍掌につないでいこう。

15 ⬇⇨Ⓟ+Ⓖ 前作に比べて全体のダメージがやや減少したが、代わりにジャスト受け身でダメージを軽減されることがなくなった。

その他の変更点：虎燕転身右担肘〔⇦Ⓟ+ⓀⓅ〕ヒット時の硬化が短縮。カウンター時は軽量級に対しても斜上掌で追撃できるようになった。

結城　晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路　葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守　剛
ブラッド・バーンズ



戦術指南
TACTICS

基本的な戦術に大きな変化はないが『VF4EVO』で主力技だった順歩冲掌や連環虎燕掌が弱体化したことで、一気にダメージを与えるチャンスが減った感はある。しかし、それを補う新技が追加されたので、状況判断力を高め的確に使い分けていこう。

基礎 BASIC ラウならではの基本三択を覚えよう

近距離戦での主力技だった斜上掌〔⬇↘P〕が小カウンターで浮かなくなってしまったが、肘撃〔⇨P〕という強力な中段攻撃があるため、それほど悲観することもない。有利な状況では、肘撃と投げによる二択を基本に攻めていこう。また、ラウには烈火虎尖脚〔上昇中or空中K〕というラウならではの第3の選択肢が存在する。この技を有利な状況で出せば、下段攻撃をかわせるのに加え、相手が避け投げ抜けをした際にその失敗避け状態にヒットする。烈火虎尖脚のヒットが確認できたら、すぐさま虎槍掌〔⇦⇨P〕で追撃しよう。

中間距離戦では弱体化したとはいえ、やはり順歩冲掌〔↘↘P〕が主力となる。小カウンター時のリターンは減ったが、リスクが増えたわけではないので今までどおりの感覚で使って問題ない。また、腿登裏旋脚〔立ち途中K〕の先端を当てる感じでけん制するのも有効だ。

ラウの中段攻撃の主軸となる技。鳳凰槍掌〔⇨PP〕まで出し切ることも重要。

or

壁ぎわなど、状況に応じて投げを使い分けることが勝率アップにつながる。

or

ガードされても反撃を受けず、ヒット後には虎槍掌が連続ヒットする。

中カウンター以上ならば、順歩冲掌の浮かせ性能は従来どおり。しっかりとコンボを決め、大ダメージを与えよう。

腿登裏旋脚は、先端を当てるように使えばガードされても反撃を受けない。この距離感を身につけよう。

主要技の発生速度と反撃技

ラウの技の発生速度に関しては、前作からほとんど変更がない。唯一双虎烈把が、コマンド変更（↘P+Kから↘↘P+Kへ）に合わせて1フレーム早くなったくらいだ。

反撃技においても、相変わらずの充実ぶり。確実に決められるようになれば大きなダメージ源となるので、チャンスは逃さないようにしよう。もっとも使用する機会が多いのは虎槍掌。ディレイの中段起き上がり攻撃やアキラの馬歩衝靠〔⬇⇨P+K〕ガード後など、多くの場面で活躍する。また、新技の連環槍掌も反撃技の主力となる。連環虎燕掌〔⬇↘PP+K〕が硬化カウンターでつながらなくなったので、ジャッキーのビート&バックナックル〔P+KP〕をしゃがんでかわしたあとなどはこちらを使っていこう。なお、連掌旋風腿を下段攻撃の反撃技として使用する場合は、ダッシュを先行入力し、立ち状態にしてから出す必要がある。

主要技の発生フレーム

技名	コマンド	発生
冲捶	P	12
虎槍掌	⇦⇨P	13
肘撃	⇨P	14
斜上掌	⬇↘P	15
斜下掌	↘P	15
腿登裏旋脚	（立ち途中）K	15
旋中腿	↘K	16
双虎旋爪	⇨⇨P+K	17
虎燕双翼手	↘P+K	18
虎燕爪拳	⇩P+K	19
双虎烈把	↘↘P+K	20
左虎爪掌	⇦P+K	22
順歩冲掌	↘↘P	23
地掃腿	⇨⇩K	23
燕旋蹴	⇩K+G	24

斜下掌は使いやすい中段技。カウンターヒット時は、見てからでも連掌旋風腿までつなげられる。

左虎爪掌には上段技をかわす性能がある。カウンターヒット時は空中コンボを決めることも可能だ。

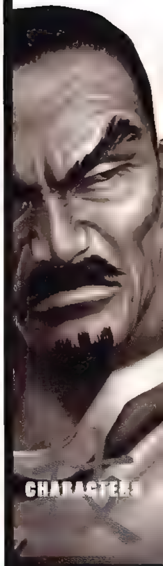
発生が早く、反撃技として使用する機会がもっとも多い虎槍掌。リーチが長く、多少距離があっても届いてくれるのがありがたい。

もっとも大きなダメージが期待できるのは双虎烈把。ただし、コマンドの性質上−20フレームのスキに決めるのは難しい。

反撃に使う技一覧

技名	コマンド	ガードした技のスキ	相手の状態	
			立ち	しゃがみ
連拳腿	PK	−12	○	×
虎槍掌	⇦⇨P	−13	○	×
鳳凰槍掌	⇨PP	−14	○	○
腿登裏旋脚	（立ち途中）K	−15	○	○
連掌旋風腿	↘PPK	−15	○	○
連環槍掌	⬇↘P⇨P	−16	○	×
伏虎双掌	⬇⇦⇨P	−18	○	○
双虎烈把	↘↘P+K	−20	○	○

ラウ・チェン LAU CHAN
結城　晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路　葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守　剛
ブラッド・バーンズ



APPLICATION 応用 判断力を磨いてあらゆる場合に対応

強化された虎形をアクセントに使う

前作では、虎形を戦術に組み込むことは難しかったが『VF4FT』では4つの打撃技が追加されたことにより、うまく使えばかなりの力を発揮する。そのなかでも特に注目したいのが儵歩擦陰掌〔虎形中⇨Ⓟ〕。この技は、ヒットすれば黄鷹鎖喉〔虎形中⇨ⓅⓅ+Ⓖ〕につなぐことができ、ノーマルヒットでも大きなダメージを与えることができる。使いどころは、燕子掌～虎形〔Ⓟ+Ⓚタメ中⇦〕からがメイン。ダウンを奪ったあとに、相手の受け身に重ねていくのが有効だ。また、リーチが長いので相手の起き上がり攻撃を空振りさせ、そのスキに決めることもできる。

また、虎形～燕子掌〔虎形中Ⓟ+Ⓚ〕も、ノーマルヒットでダウンが奪えることに加え、上段攻撃をかわす性能もあり使い勝手がいい。

距離感が非常に難しいものの、燕子掌～虎形や旋風牙～虎形〔Ⓚ+Ⓖ〕で相手の起き上がり攻撃をかわすことができれば……。

儵歩擦陰掌をヒットさせ、黄鷹鎖喉につなげることができる。約60ものダメージを与えられるので、ぜひマスターしよう。

斜上掌からの派生技を使い分ける

斜上掌は今作から小カウンターでは浮かなくなったが、しっかりとヒット確認をしていれば斜上冲捶〔⬇⇘ⓅⓅ〕からの派生技で安定したダメージを与えられる。このとき、斜上冲捶からの派生技として使うのは、雷撃掌〔ⓅⓅⓅ〕ではなく連拳腿〔ⓅⓀ〕にしておきたいところ。当てても相手側の投げが確定してしまう雷撃掌と違い、連拳腿はわずかに不利（1フレーム）になるだけですむ。虎槍掌〔⇦⇨Ⓟ〕につなげばヒジクラスの技にも打ち勝てるほか、連拳腿後に虎形へと移行しておけば、虎脚背転〔虎形中Ⓚ〕でしゃがみⓅもつぶせるのだ。また、斜上掌を硬化カウンターでヒットさせたときは、連環虎燕掌〔⬇⇘ⓅⓅ+Ⓚ〕ではなく、連環槍掌〔⬇⇘Ⓟ⇨Ⓟ〕につなぐことも忘れてはならない。

相手の打撃技を避けたあとなど、斜上掌を硬化カウンターでヒットさせられる状況では、前作までの連環虎燕掌ではなく……。

連環槍掌にしなくては連続ヒットしない。連続ヒットするかどうかの判断が難しいときは、リスクを考え斜上冲捶に切り替えよう。

壁を使って効率よくダメージを与えろ

ラウは壁を利用することによって、非常に大きなダメージが期待できるキャラクターだ。その理由のひとつに、雷震入林〔⇨Ⓟ+Ⓖ〕と虎燕連舞〔⇦⇘Ⓟ+Ⓖ〕という投げ技の存在が挙げられる。相手を壁ぎわに追い詰めた状況でこれらの投げを決めると、打撃による追い打ちで大ダメージを奪うことができるのだ。このこともあって、相手を壁ヒットさせたあとは、強力な二択が成立する。裏の選択肢として使う打撃技は、転身穿肘撃〔⇨Ⓟ+Ⓚ〕がオススメ。カウンターヒットした場合、連掌転身脚〔⇘ⓅⓅⓅⓀ〕などで追い打ちでき、ダメージ効率が大きくアップする。

壁ヒット後の二択

鳳凰槍掌〔⇨ⓅⓅ〕などで相手を壁ヒットさせたら、すばやく判断してしっかりと二択をしかけていこう。

投げは、雷震入林や虎燕連舞が決まるに越したことはないが、相手も警戒してくる。裏をかいてほかの投げを使うのも大事。

壁ぎわで転身穿肘撃が決まれば、ほとんどの場合に連掌転身脚が入る。これだけで体力の約半分のダメージだ。

壁ぎわで重宝する技

技名とコマンド	使い方
鳳凰槍掌 ⇨ⓅⓅ	ノーマルヒットで相手を壁に当てたあとは、壁ヒットからの二択へ。2発目がカウンターの場合は、相手が壁よろけになるので注意。
穿脚連環虎掌 ⇘ⓀⓅⓅ	2発目で相手を壁ヒットさせた場合は、3発目の穿脚連環虎掌までが連続ヒット。コンボにつなげば、大ダメージを与えられる。
連環転身脚 ⓅⓅⓅⓀ	3発目の雷撃掌〔ⓅⓅⓅ〕で相手が壁ヒットすれば、連環転身脚がつながる。これで約70ものダメージを与えることができる。
転身裏旋脚 ⬇or⇙ⓀⓀ	1発目が下段攻撃のため、ガードされにくく使い勝手がいい。これで壁ヒットさせれば2発目が連続ヒットし、ダウン攻撃も入る。
虎燕爪拳 ⇩Ⓟ+Ⓚ	ノーマルヒットでも相手を壁よろけ状態にさせられる。そのあと連掌転身脚〔⇘ⓅⓅⓅⓀ〕を出せば、まずガードされることはない。
虎爪撃掌 (虎形中)⇨Ⓟ+Ⓚ	虎形に移行する技で壁ヒットさせたあとは、この技につなぐのが有効。立ちガードを崩せるだけでなく、割り込まれにくくもなる。
雷震入林 ⇨Ⓟ+Ⓖ	壁に当てたときは、投げ自体のダメージはほとんどない。壁から少し遠いときなど、コンボが入らない状況では注意が必要だ。
虎燕連舞 ⇦⇘Ⓟ+Ⓖ	この投げで相手を壁に当てることができれば、はね返ってきたところに追撃が可能。その際は双虎烈把〔⇘⇘Ⓟ+Ⓚ〕がベストだ。

コンボ紹介

COMBO

ラウはほかのキャラクターに比べ、コンボを決める機会が多い。それだけに、コンボの精度は直接勝率に関わってくる。使用頻度の高い虎槍掌や双虎烈把からのコンボは、最低限頭に叩き込んでおこう。簡単なもので妥協しない心構えも重要だ。

双虎烈把からのコンボ　多段のコンボで致命傷を与える

双虎烈把

⇘⇘P+K

1 斜上冲捶～転身双虎掌

⬇⇘PP⇦PP

2 冲捶 ➡P → 転身双虎掌 ➡P⇦PP

3 連掌転身掃腿

⇘PPP⇩K

4 冲捶 ➡P → 穿脚連環虎掌 ⇘KPP

5 連環虎燕掌 ⬇⇘PP+K

双虎烈把は反撃技として使用する機会が多いため、そのあとのコンボはしっかりと覚えておきたい。まず1のコンボだが、最初の斜上掌〔⬇⇘P〕を最速（1フレーム消費なし）で出せれば、足位置が平行のときにウルフを除いた全キャラクターに決めることができる。双虎烈把後のコンボでもっともダメージが大きく、足位置平行時の基本となるコンボだ。2は足位置がハの字のときに、シュンを除くラウまでの相手に決まるもの。転身双虎掌のみなら、ウルフ以外の全キャラクターに決まる。

3は、足位置がハの字のときに全キャラクター共通で決めることができる安定コンボ。しかし、アキラより重量の重いキャラクターに決めた場合、受け身を取られるとこちらがかなり不利な状況になってしまうため、なるべくほかのコンボに切り替えるようにしよう。4のコンボは、『VF4FT』になって穿脚連環虎掌のダメージが減ったため使用価値が低くなったが、相手の受け身を攻めやすいのは相変わらずなので狙う価値アリ。このコンボは、軽量級とブラッド、ゴウ、レイ、カゲに足位置がハの字のときに決めることができる。5は、足位置平行なら全キャラクターに決まるが、基本的には1のコンボが入らないウルフ限定。このあとすぐさま小ダウン攻撃につなぐと、回避されにくいことも覚えておくといい。

各種浮かせ技からのコンボ　虎形への移行技でもある浮かせ技群

斜上冲捶

⬇⇘PP

中カウンター以上

順歩連掌

⇘⇘PP

中カウンター以上

左虎爪掌

⇦P+K

小カウンター以上

1 斜上冲捶～転身双虎掌 ⬇⇘PP⇦PP

2 連掌転身掃腿 ⇘PPP⇩K

3 転身双虎掌 ➡P⇦PP

4 穿心斜上双掌

虎形中PPP+K

中カウンター以上でしか相手を浮かすことができなくなってしまった斜上掌〔⬇⇘P〕と順歩冲掌〔⇘⇘P〕だが、それでも使用頻度は高く、コンボを決められる機会も多い。1は、軽量級に対して足位置が平行のときに決めることができる。しかし、左虎爪掌カウンターヒット後は、軸がずれて斜上掌がヒットしないことがあるので注意が必要だ。2のコンボならば足位置に関係なく全キャラクターに決まるので、基本的にはこのコンボで安定させるのもいいだろう。特に左虎爪掌のあとは、確実に決められるこちらがオススメだ。

3は、全キャラクターに決まるコンボだが（左虎爪掌始動の場合は足位置平行時）、コマンド入力をP⇦PPではなく➡P⇦PPとしなければならないことに注意。4は、虎形に移行してからの特殊なもので、基本的には全キャラクターに決まるが、対ウルフのみ足位置がハの字だとヒットしないことがある。

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

各種叩きつけからのコンボ　ラウを象徴するコンボになりつつある

虎槍掌

⇦⇨Ⓟ

連環槍掌

⬇⇘Ⓟ⇨Ⓟ

1. **連環転身脚** ➡ⓅⓅⓅⓀ
2. **冲捶** ➡Ⓟ → **斜上冲捶～背旋連掌** ⬇⇘ⓅⓅ⇦Ⓟ

3. **転身双虎掌** Ⓟ⇦ⓅⓅ
4. **掃冲拳** ⇩Ⓟ → **連環虎燕掌** ⬇⇘ⓅⓅ＋Ⓚ

虎槍掌は反撃技として使う機会がもっとも多く、連環槍掌も『VF4EVO』までの連環虎燕掌〔⬇⇘ⓅⓅ＋Ⓚ〕に代わる技として多用する。これらの技からコンボを狙える場面は多い。

もっともダメージの大きい1は、ヒット後の足位置がハの字のときにアオイ、パイ以外に決められる。しかし、連環転身脚の2発目か3発目に少しディレイをかける必要があるうえ、相手によってタイミングも違うため（相手の体重が軽くなるにしたがいディレイ幅を大きくするのがコツ）、かなり難度が高い。失敗時のリスクを考えるなら、同じ足位置で全キャラクターに安定して決まる3を使っていこう。

2はパイとサラ限定で、ヒット後の足位置が平行時に決まるもの。ただし、対サラは斜上掌〔⬇⇘Ⓟ〕を最速（1フレーム消費なし）で出すことが条件だ。4は、同じ足位置での基本コンボ。ただし、重量級キャラクターに対してはジャスト受け身で回避されることがある。

伏虎双撃からのコンボ　より大きなダメージが期待できる叩きつけ

伏虎双撃

⬇⇦⇨Ⓟ

1. **斜上掌～連環転身脚** ⬇⇘ⓅⓅⓅⓅⓀ

2. **連環転身脚** ➡ⓅⓅⓅⓀ
3. **斜上冲捶～転身双虎掌** ⬇⇘ⓅⓅ⇦ⓅⓅ
4. **連環虎燕掌** ⬇⇘ⓅⓅ＋Ⓚ

伏虎双撃はコマンドが難しいこともあり、通常時の使用頻度は少なめ。しかし、スキの大きい下段技をガードしたときの確定反撃としては、かなり使い勝手がいい技といえる。

1は、足位置がハの字のときにサラ、ブラッド、ゴウ、レイに決まるコンボ。伏虎双撃後のコンボのなかでもっともダメージが大きいので、この4キャラクターと対戦するときは確実に決めていこう。2のコンボは虎槍掌後などとは違い、足位置がハの字なら全キャラクターに決めることができる。難度は相変わらずだが、重量級に対してはディレイなしの最速入力でいいので積極的に狙おう。3は伏虎双撃後の基本コンボ。ラウまでの相手には足位置に関係なく決まるほか、足位置が平行なら中量級までのキャラクターに入る。4は、足位置が平行のときに全キャラクターに決めることができる安定コンボだが、基本的には重量級キャラクター専用のものとなる。

その他のコンボ

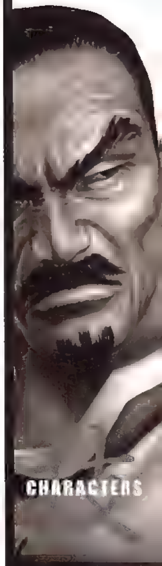
虎燕転身右担肘〔⇦Ⓟ＋ⓀⓅ〕カウンターヒット後、前作では相手キャラクターによって最速の斜上掌が安定せず、連掌転身掃脚〔⇘ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ〕と使い分ける必要があった。しかし、今作からは虎燕転身右担肘ヒット後の硬化が短縮され、足位置に関係なく全キャラクターに斜上掌がヒットする。そのため、斜上冲捶～転身双虎掌が安定コンボとなっているのだ。

転身穿肘撃〔⇨Ⓟ＋Ⓚ〕カウンター後は、連掌転身掃脚で追い打ちするのが無難。足位置平行時なら斜上冲捶～転身双虎掌でダメージアップを図ることもできる。

今作になって地味に性能が変化している虎燕転身右担肘。カウンターヒットで頭崩れを奪ったあと……。

アオイやパイに対しても、安定して斜上掌がヒットする。このまま斜上冲捶～転身双虎掌につなげよう。

腹崩れ後は連掌転身掃脚が安定。足位置平行、転身穿肘撃カウンター後は斜上冲捶～転身双虎掌も。



ラウ・チェン
LAU CHAN

結城　晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路　葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守　剛
ブラッド・バーンズ

さらに磨きがかかった豪快な投げ技

『VF4FT』では、ウルフの代名詞である強力無比な投げ技にさまざまな変更が加えられている。新しい投げ技や、大きくモーションが変化した技に目を奪われがちだが、ダメージ値や投げを決めたあとの状態など、細かい部分でも改良されている点にも注目したい。一方の打撃技では、よろけを狙える発生の早い中段蹴り、ソバット〔⇦Ⓚ〕の追加が大きい。バックダッシュから安心して使える打撃がなかったウルフにとっては、うれしい強化といえるのではないだろうか。

投げ技、打撃技ともにバランスよく強化され、弱体化された部分はほとんど見当たらないウルフ。はっきりいって期待してよし！

PROFILE

国籍	カナダ
性別	男
血液型	O
職業	プロレスラー
趣味	カラオケ

身長	181cm
体重	81kg
スリーサイズ	123/93/98
格闘スタイル	プロレス

WOLF HAWKFIELD
ウルフ・フォークフィールド

NEW ITEM

頭 バッファローヘッド

1P	2P
入手条件	争奪戦に勝利する

上半身 バックタトゥー

1P	2P
入手条件	争奪戦に勝利する

下半身 アメフトモモ当て

1P	2P
入手条件	チャレンジモードでコインを集める

頭 アメフトヘルメット

1P	2P
入手条件	バトルアリーナをクリアする

切り替え技解説
SKILL CHANGE

ウルフの切り替え技は、技A、Bともにそれぞれ利用価値があり、かなり悩むところだろう。基本的にどちらの切り替え技も、コンボに使うタイプと、連係に組み込むタイプに分かれている傾向がある。自分のプレイスタイルに合わせて選択してほしい。

技A 硬化時間の違いに気をつけよう

A1 ニーリフト

⇨Ⓚ

相手の腹部にヒザを入れる打撃技。カウンターヒットすると相手は急所崩れになり、そこにコンボを決められる。発生の早さやスキの大きさは『VF4EVO』とまったく同じ。基本的にガードされても打撃技の反撃はほぼ受けないので、リターンのわりにリスクは低い。

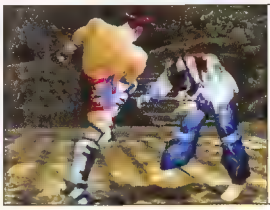
A2 ニーブラスト

⇨Ⓚ

ヒットすれば無条件で相手を浮かす。浮き具合がショートショルダー〔⇦⇨Ⓟ+Ⓚ〕よりもわずかに低いのが特徴。ガードされると大きく不利（14フレーム）になるので、使いどころに注意したい。なお、モーションはジャンプしているが、下段打撃をかわす性能はない。

技選択のポイント

注目すべきはガード時のスキの大きさ。ニーリフトへの反撃は基本的に投げ技のみだが、ニーブラストはヒジクラスの反撃を受ける。また、つねにコンボを狙えるのがニーブラストの利点だが、少々浮きが低い。発生の早さが同じトーキックスタナー〔⇦Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓖ〕の存在を考慮すると、ニーリフトが無難か。

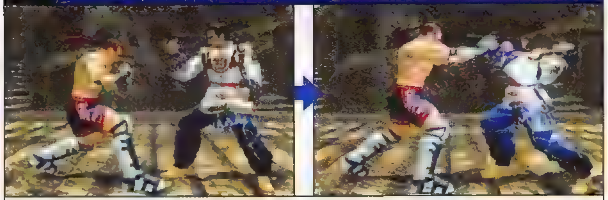


ニーリフトは、ノーマルヒットだとこちらがわずかに不利となる。これをよしとするかどうか。

ニーブラストは、ノーマルヒットでも相手を浮かすが、ガードされたときのリスクが大きい。

技B 同じ上段技だが性能はまったく違う

B1 プッシュアップ



⇨Ⓟ+Ⓚ

相手の上段ガードを外し、よろけ状態にする技。『VF4EVO』ではガードを外したあとに確定する技はなかったが『VF4FT』ではよろけ中の相手にエルボーバット〔⇦Ⓟ〕が高確率でヒットする。壁ぎわでの攻防など、使いどころを絞れば大きな効果を発揮するだろう。

B2 トマホークフラッシュ

⇨Ⓟ+Ⓚ

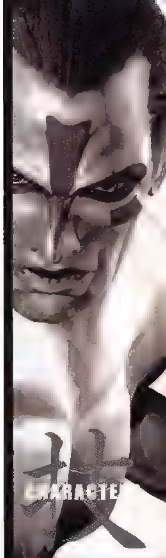
発生15フレームの特殊上段技。ヒットすればスクリューフック〔⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ〕と投げの二択が機能し、大カウンターなら下段投げが確定。さらに、ガードされてもやや不利（1フレーム）という優秀な技だ。なお、空中の相手にヒットさせれば叩きつけダウンとなる。

技選択のポイント

プッシュアップは相手の上段ガードに有効なので、使うタイミングしだいでは強力な効果を発揮するだろう。一方のトマホークフラッシュは、特殊上段でヒット後の状況が良好。スキも小さいので気軽に出せるのが利点だ。どちらもウルフの新たな可能性を秘めた能力を持っているだけに、非常に迷うところだろう。

使うタイミングが最大の課題となるプッシュアップ。研究しだいで大化けする可能性も……。

優秀な性能を持つトマホークフラッシュ。スキが小さいので、けん制技としても使える。



新技&重要変更点解説

NEW SKILLS

『VF4FT』から変更、追加された技のほとんどは投げ技。しかもそのうちの大半が、プロレスマニアなら思わずニヤリとしてしまうものばかりだ。リニューアル技はモーションだけでなく、性能も変化しているものが多いので、それらにも注目しておこう。

新 エルボーラッシュ1

⇙⇨Ⓟ

上段 16

新 エルボーラッシュ2

⇙⇨ⓅⓅ

上段 10

新 エルボーラッシュ3 01

⇙⇨ⓅⓅⓅ

上段 20

リ クローズライン 02

⇨⇨Ⓟ

強上 35

トマホークチョップ

⇖Ⓟ

中段 15

リ ヨーロピアンエルボー 03

⇖Ⓟ(ヒット時)⇨Ⓟ+Ⓖ

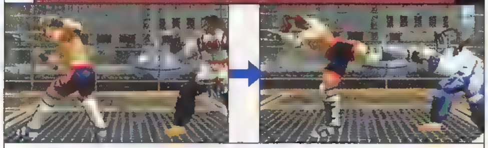
打投 30

リ ローリングエルボー 04

⇦⇘Ⓟ

中段 25

新 ソバット 05



⇦Ⓚ

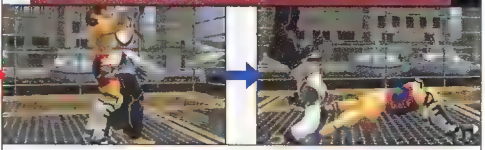
中段 22

新 オーガスラッシュ

⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓚ

特上 17

新 ハーフネルソンスープレックス 06



⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ

打投 50

敵後ろ向き時はダメージ55

ヘビィトーキック

⇦Ⓚ+Ⓖ

中段 17

リ トーキックスタナー 07

⇦Ⓚ+Ⓖ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ

打投 45

変 ローパンチカット～背面取り 08

⇩Ⓟ+Ⓚ⇦(対・下段Ⓟ)

当て身 0

ヘビィトーキック

⇦Ⓚ+Ⓖ

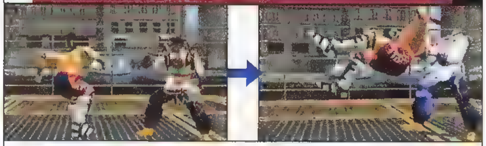
中段 17

新 トーキックスタナー 07

⇦Ⓚ+Ⓖ(敵後ろ向きヒット時)Ⓟ+Ⓖ

打投 50

リ ジャンピングバックエルボー 09



(走り中)➡Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

強上 35

リ スナップメイヤー

⇘Ⓟ+Ⓖ

上投 20

新 サッカーボールキック 10

⇘Ⓟ+Ⓖ⇦⇨Ⓚ

投コ 30

リ ジャックハマー 11

⇘⇘Ⓟ+Ⓖ

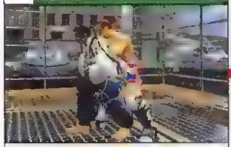
上投 70

新 F5 12

⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦P+G

上投 75

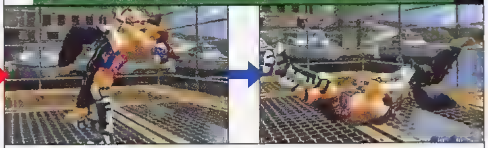
チェンジ



キャッチ中⇨P+G

投コ 0

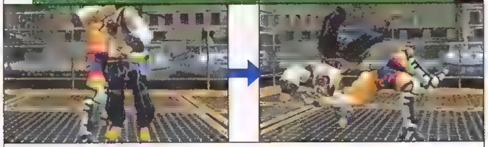
リ デンジャラスバックドロップ 13



チェンジ中⇦P+G

投コ 70

リ エクスプロイダー 14



(敵右or左)P+G

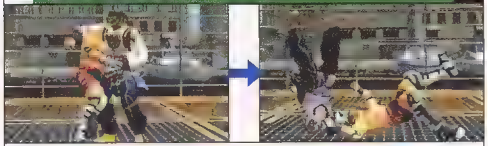
上投 50

新 ペディグリー 15

(敵しゃがみ)⬃⬃P+K+G

下投 75

リ リストクラッチエクスプロイダー 14



(敵右or左)⇦⇨or⇨⇦P+G

上投 60

新 エメラルドフロウジョン 16

(敵頭崩れ)⇦⬃⇩⬂⇨P+G

上投 45

新 エメラルドフロウジョン 16

(敵頭崩れ)⇦⬃⇩⬂⇨P+G(最速入力)

上投 55

新技&変更点補足

01 ⬃⇨PPP 硬化カウンター以上だとすべてつながり、ダウンが奪える。14フレーム以上のスキがある打撃への反撃技として優秀。

02 ⇨⇨P 腕を叩きつけるモーションが変化した。そのほか基本性能は変更なし。

03 ⬁P(ヒット時)⇨P+G 投げ技から打撃技に変化。ヒット後はこちらが大きく有利。

04 ⇦⬂P 発生は遅いが、ノーマルヒットで相手は頭崩れダウンとなる。『VF4EVO』にあったガード崩し効果はなくなった。

05 ⇦K リーチがそこそこあるミドルキック。しゃがみに当てるとよろけを誘発できる。

06 ⇨⬂⇩⬃⇦P+K(ヒット時)P+G 半回転属性の特殊上段技から打撃投げへと移行する。正面からだけでなく、後ろ向きの相手にも同じコマンドで決めることができる。

07 ⇦K+G(ヒット時)P+G 技後に自らがダウンしなくなり、起き攻め可能に。また、後ろ向きの相手にも決められるようになった。

08 ⇩P+K⇦(対・下段P) 足位置に関係なく、追加コマンドで背面が取れるようになった。なお、背面取り後の展開は変更点なし。

09 (走り中)➡P+K+G 上段のガード不能技。モーションが変わり発生が少し遅くなった。

10 ⬂P+G⇦⇨K モーションが変化し、追加入力でダメージを与える。後方に投げるので、リングアウト狙いにもいい。

11 ⬂⬂P+G 追加入力がいらなくなり、モーションが変化。ダメージは変更なし。

12 ⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦P+G 投げ間合いが広く、ダメージも絶大。今作における主力投げのひとつだが、抜けられると大きく不利。

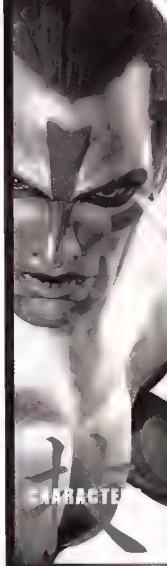
13 チェンジ中⇦P+G モーションが一新され、相手を後方に投げるようになった。

14 (敵右or左)P+G 横投げのモーションが⇦⇨or⇨⇦P+Gとともに変化。ダメージは変わらないが、相手を後方に投げるよう変更。

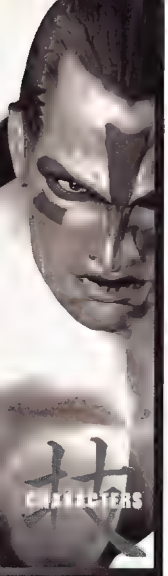
15 (敵しゃがみ)⬃⬃P+K+G 強力なダメージを誇る新下段投げ。抜けられると不利に。

16 (敵頭崩れ)⇦⬃⇩⬂⇨P+G ローリングエルボーならびにジャンピングニー〔壁正面⇨P+K+G〕ヒット時に決めることができる。

その他の変更点:さばき技のR.A.W~キャッチ〔P+K+G成功時P+G〕が成功しやすくなった。背向けの相手をキャッチ〔⇨P+G〕可能に。避け攻撃が抜けにくくなり、抜けたときのモーションも変化。フランケンシュタイナー〔⬁P+G〕を失敗してダウンしたときに受ける打撃が、硬化カウンター扱いになった。



結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ



戦術指南
TACTICS

多くの技がリニューアルされ大きな変化を遂げたウルフだが、ベースとなる戦術は『VF4EVO』とほとんど変わらない。豪快な打撃や投げの印象とは裏腹に、基本テクニックの正確さが勝敗に大きく影響する、繊細なキャラクターなのだ。

基礎 BASIC 打撃技と投げ技をバランスよく使う

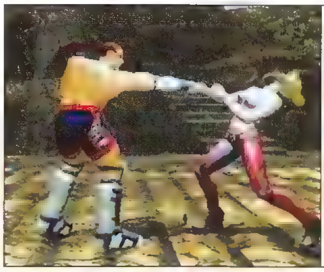
ウルフが持つすべての打撃技は、最大の武器である投げ技を決めるための布石だ。近距離戦では、打撃と投げの二択攻撃を主軸に行動すること。まず、近距離戦で基本となるのは立ちPとしゃがみP。前者がヒットしたら、投げとニーリフト〔⇨K〕の二択をしかける。後者は、投げとスクリューフック〔⇨⇘⇩⇙⇦P〕の二択が有効だ。避け投げ抜けに対しては、半回転の打撃を多用したり、各種キャッチ投げやタイミングを少し遅らせたトーキックスタナー〔⇦K+GP+G〕で対処していこう。

一方、中間距離ではスキの小さい立ちPなどでけん制しつつ、フェイスリフトキック〔⇘K〕でダウンを狙っていこう。ただし、ウルフが中間距離で使う技は総じて出が遅いので、アキラなど突進力のある相手に対しては、ガードを固めることも必要となる。つねに攻守のバランスを考慮しながら戦うことが大切だ。

打撃を当てたあとに、しゃがみPで割り込もうとする相手には……。

バックダッシュからソバット〔⇦K〕を出そう。うまくいけばよろけ状態にできる。

ソバットのあとは大きく有利なので、ニーリフトと投げの二択で攻めていこう。


今作から立ちPが、ノーマルヒットで有利（6フレーム）に変更された。よって軽量級に対して当てたときも……。

相手の立ちPをニーリフトでつぶせるようになっている。地味だが非常に大きな変更点といえるだろう。

主要技の発生速度と反撃技

ウルフの打撃は総じて発生が遅めなので、相手からのスキの小さな打撃に対する反撃は、投げ技に頼ることが多くなる。相手の投げ抜けに対しては、各種キャッチ投げや少し遅らせてからの打撃や投げなどで対処しよう。なお、スキが14フレームの技をガードした場合は、相手が立ち状態ならハンマーキック〔PK〕やエルボースマッシュ〔PP⇨P〕、エルボーラッシュ3〔⇙⇨PPP〕を決めよう。しゃがんだ相手には、スクリューラリアット〔⇨⇘⇩⇙⇦PP〕がベストだ。15～16のスキに関しては、相手が立ち状態ならエルボーバット、しゃがみ状態に対してはよろけを狙えるソバットがいい。ウルフの反撃でもっとも重要なのは、スキが17以上の打撃をガードした場合。トーキックスタナー〔⇦K+GP+G〕やニーブラスト〔⇨K〕など、大ダメージを狙える打撃技で確実に反撃していくようにしたい。

主要技の発生フレーム

技名	コマンド	発生
ストレートハンマー	P	13
スクリューフック	⇨⇘⇩⇙⇦P	14
リバーススレッジハンマー	⬇⇘⇨P	14
エルボーバット	⇦P	15
アローナックル	⇘P	15
ボディブロー	⇨P	16
ヴァーティカルスマッシュ	⬇⇘P	16
ロースマッシュ	⬇or⇙K	16
ソバット	⇦K	16
ニーリフト	⇨K（技A1）	17
ニーブラスト	⇨K（技A2）	17
ヘビィトーキック	⇦K+G	17
フェイスリフトキック	⇘K	19
ショートショルダー	⇦⇨P+K	20
グリズリーラリアット	⇘P+K	20

発生は14フレームだが、コマンドが長いスクリューフック。最速で出す練習をしておこう。

空中コンボで大ダメージが狙えるショートショルダーは、ガードされた時のスキが大きくなった。

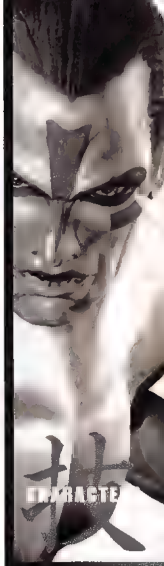
エルボーラッシュ3は、硬化カウンター以上ならば3発すべて連続ヒットし、そのうえ、ダウンも奪える。反撃に適した打撃だ。

スキが16フレームのしゃがみ状態の相手に対しては、ソバットを当ててよろけさせ、投げと中段の二択をしかけていこう。

反撃に使う技一覧

技名	コマンド	ガードした技のスキ	相手の状態	
			立ち	しゃがみ
ハンマーキック	PK	−13	○	×
スクリューラリアット	⇨⇘⇩⇙⇦PP	−14	×	○
リバーススレッジハンマー	⬇⇘⇨P	−14	○	○
エルボーラッシュ3	⇙⇨PPP	−14	○	×
エルボーバット	⇦P	−15	○	×
ソバット	⇦K	−16	△	○
トーキックスタナー	⇦K+GP+G	−17	○	○
ショートショルダー	⇦⇨P+K	−20	○	○

結城　晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路　葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守　剛
ブラッド・バーンズ



APPLICATION 応用 要所で逃さずに二択攻撃をしかけることが大事

相手の避けへの対処法

全回転打撃がないウルフにとって、相手の避け投げ抜け対策は重要。腹側への避けはフェイスリフトキック〔⇘K〕、背中側へはオーガスラッシュ〔⇨⇘⇩⇙⇦P＋K〕やグリズリーラリアット〔⇘P＋K〕が基本となる。相手の避け自体を読んだ場合は、キャッチ投げのフランケンシュタイナー〔⇖P＋G〕や、少し遅らせてからのトーキックスタナー〔⇦K＋GP＋G〕などが有効。後者は相手のしゃがみガードなどにも決まるのが強みだ。相手が避けにくい状況を作り出せば、投げ技も決めやすくなる。

避け後に打撃を出す相手には、リスクの低いトーキックスタナーやスクリューフックがいい。

キャッチ投げは、相手の立ち状態の打撃技と、避け行動のどちらもつぶすことができる。

相手の避けに対する選択肢

相手の避け方向	つぶせる技
腹側避け	フェイスリフトキック〔⇘K〕、ダブルハイキック〔KK〕、ローリングソバット〔⇨K＋G〕など
背側避け	オーガスラッシュ〔⇨⇘⇩⇙⇦P＋K〕、グリズリーラリアット〔⇘P＋K〕、スクリューフック〔⇨⇘⇩⇙⇦P〕など

相手の受け身を攻める

相手が受け身を取ったときは、投げと中段の強力な二択を迫ろう。受け身後に避けを入れてくる相手には投げ技を、打撃で割り込もうとする相手には、ショートショルダーやニーリフトなどのコンボの始動技を使い、大ダメージを狙っていく。また、受け身にキャッチ投げを重ねることで、立ち技の打撃と避けの両方の行動に勝てることも覚えておこう。このときに使うキャッチ投げは、フランケンシュタイナーがオススメ。これならば投げに失敗してもダウン状態になるので、手痛い反撃を受けにくい。

相手の受け身に対する選択肢

相手の行動	ウルフが取るべき行動
立ちガード or しゃがみガード	相手の受け身終了後にタイミングよく下段投げを重ねれば、立ちガードも投げられる。投げ抜けされることは少ないので、最大ダメージの下段投げを狙っていこう。
打撃技	リスクとリターンのバランスを考えると、トーキックスタナーを重ねるのがオススメ。避けにも対応したいなら、フェイスリフトキックやオーガスラッシュもおもしろい。
避け	避けに対しては、リスクの低さを考えるとフランケンシュタイナーがベスト。相手の後方がリングぎわの場合は、アームホイップでリングアウト勝ちを狙うのも有効だ。

状況に応じて投げ技を使い分ける

ウルフの持つ投げ技は、相手をさまざまな方向へ投げ飛ばす。つねに最大ダメージの投げを狙うのではなく、リング上の立ち位置などを確認し、状況に応じて投げ技を使い分け、リングアウトを狙っていこう。うまくいけば、不利な状況から一発逆転することができる。なお、従来の投げ技だけでなく『VF4FT』で追加された新投げにもリングアウト能力が高いものがあるので、忘れずにチェックしておこう。特にKSは単体で決めた場合のダメージも大きく、主力として使っていける。ちなみに投げ技によっては、リングアウトだけでなく相手に壁を当てることで、有利な状況を作り出すこともできる。右の表に相手を大きく投げ飛ばす技をまとめたので、これを参考に使い分けてみてほしい。

投げ方向による投げ技の二択攻撃

相手を追い詰めている場合は、KS〔⇩⇦⇧⇨ or ⇧⇦⇩⇨P＋G〕とリストロックスロー〔⇨⇘⇩⇙⇦P＋G〕の二択が基本となる。

or

追い詰めた状況で複数避け投げ抜けする相手にはアームホイップ〔⇨⇨P＋G〕や、少し遅らせたトーキックスタナーが有効。

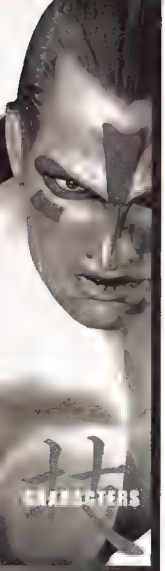
自分が追い詰められている状況では、スウィングスルー〔⇙P＋G〕とジャイアントスイング〔⇦⇙⇩⇘⇨P＋G〕の投げ分けが基本。

or

複数投げ抜けする相手には、フランケンシュタイナーが強力。ハーフネルソンスープレックス〔⇨⇘⇩⇙⇦P＋KP＋G〕もおもしろい。

相手を大きく投げ飛ばす技

方向	技名とコマンド	備考
前方に投げる	リストロックスロー ⇨⇘⇩⇙⇦P＋G	大きく投げるので、多少リングぎわまで距離があってもOK。リングぎわギリギリなら、投げ抜けしても相手は落ちる。
	KS ⇩⇦⇧⇨ or ⇧⇦⇩⇨P＋G	基本はこの投げとリストロックスローの二択。抜けられても五分で、相手との位置が入れ替わることもない。
	アームホイップ ⇨⇨P＋G	前方に運ぶ性能がかなり高いキャッチ投げ。ただし、リングぎわが近すぎると逆にこちらが落ちてしまうこともある。
後方に投げる	ジャイアントスイング ⇦⇙⇩⇘⇨P＋G	後方に投げ飛ばす距離としては最大級。抜けられると相手は斜め前方へ移動するので、追い詰めたときに使うのも有効だ。
	スウィングスルー ⇙P＋G	相手を後方に運ぶためだけにある技。当然相手も警戒してくるので、多用は避けたい。壁ヒットを目的とした使い方も○。
	フランケンシュタイナー ⇖P＋G	避けに対してはこの技で決まり。失敗してもダウン状態になるので、大きな反撃は受けにくい。積極的に狙っていこう。
	サッカーボールキック ⇘P＋G⇦⇨K	リングぎわに近い状態で、サッカーボールキックを決めれば落とすことができる。警戒されにくいので、覚えておこう。



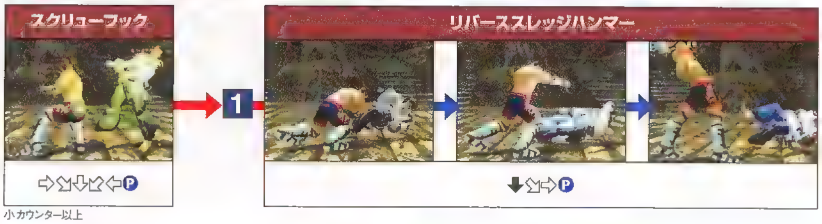
コンボ紹介
COMBO

ウルフは新要素が投げに関するものが大半なので、コンボの内容は『VF4EVO』のときとほとんど変わらない。足位置の確認などを必要としないシンプルなものが多いため、ウルフを使い始めて間もないプレイヤーでも短期間で覚えられるだろう。

各種浮かせ技からのコンボ 狙うはショートショルダー

1は、相手の立ち状態にショートショルダーをカウンターヒットさせたときの最大ダメージコンボ。重量級以外のキャラクターに安定して決めることができる。ただし、ダブルハイキックは、レバーを前方向に入れっぱなしにしつつ出さないと当たらないので注意しよう。2のコンボは、ショートショルダー始動ならば、立ち状態のノーマルヒットで重量級と足位置ハの字のアキラ以外のキャラクターに決めることが可能。始動技がニーブラストの場合は、軽量級に対してのみ決めることできる。3は、ニーブラストが足位置平行で始動した場合にオススメ。中量級以下に対してヒットしたらこれを狙おう。ただし、このコンボはニーブラストの当たり方によっては入らないこともあるので注意したい。4は、重量級や相手のしゃがみ状態に、ショートショルダーがヒットしたときなどに使う。状況を問わず、相手の浮きが低いとき、瞬時にこのコンボに切り替えられるようになると、ダメージ効率もかなりアップするはずだ。なお、ニーブラストで重量級以外のキャラクターを浮かせた場合も、このコンボが安定するので覚えておくこと。

スクリューフックからのコンボ 先行入力でリバーススレッジハンマーを出す



小カウンター以上

スクリューフックがカウンターヒットしたときの専用コンボで、重量級とアキラ、ジャッキー、リオン以外のキャラクターに安定して入る。リバーススレッジハンマーは、スクリューフックヒット後に⇘⇘と先行入力し、しゃがみ状態を作ってから⇨Pと入力すれば出せる。少し難しいが、練習して出せるようになろう。

エルボーバットからのコンボ 始動技ヒット時の足位置に注意

1のコンボは、足位置ハの字始動で、重量級とジャッキー、アキラ以外に決めることができる。コツは技をすべて最速で出すこと。ただし、完璧に入るのはアオイとリオンのみで、ほかのキャラクターは受け身を取られることがある。とはいえ受け身のタイミングはシビアなので戦力として十分。プッシュ〔キャッチ中⇘P+G〕からエルボーバットを出せば、自動的にハの字になるので狙いどころ。2のコンボは、足位置がハの字のジェフリー以外のキャラクターに決まる安定コンボだ。足位置の確認が苦手な場合はこれを使おう。

ニーリフトからのコンボ　切り替え技の選択によって可能となる

ニーリフト

A1
⇨K

小カウンター以上

1 ドラゴンフィッシュブロー
⇨PP

2 トーキックサイド
⇦K+GK

ニーリフトがカウンターで入ると相手は急所崩れになるので、逃さず追い打ちを決めよう。1は全キャラクターに入る最大ダメージのコンボだが、決めたあとに受け身攻めがしにくいのが難点。受け身攻めを重視したいなら、2のコンボがオススメ。通常は2のコンボを決めて攻めを継続していこう。

プッシュからのコンボ　背後からのトーキックスタナー入力がカギ

プッシュ

チェンジ中⇨P+G

1 ショートショルダー

⇦⇨P+K
→ ジャブストレート

PP
→ ニーリフト

A1
⇨K

2 トーキックスタナー

⇦K+G（敵後ろ向きヒット時）P+G

3 ショートショルダー
⇦⇨P+K
→ ローハンマー
⇩P
→ ニーリフト
A1
⇨K

キャッチからの派生技となるチェンジやロースウェイタックル〔⇦⇦P+G〕が決まったら、以下のコンボを決めよう。まず1のコンボは、重量級とアキラ、ジャッキー、シュン、リオン以外に決まる最大ダメージコンボ。ポイントはジャブストレートをレバーを入れずに出すこと。重量級に対してはジャブストレートを立ちPにすれば決まる。1のコンボが入らないキャラクターに対しては2のコンボがベスト。ただし、背後からのトーキックスタナーは入力タイミングがシビアなので、練習が必要となるだろう。コマンドに自信のないプレイヤーは3がオススメ。シンプルなコンボなので、簡単に安定したダメージを与えられるのが大きな利点だ。ちなみにこれらのコンボは、技切り替えでニーブラスト（技A2）を選択している場合でも、同じようにして決めることができる。いつでも出せるように手にクセをつけておくと、実戦で大きな成果が得られるだろう。

ローパンチカット～背面取りからのコンボ　ダメージを取るか、受け身攻めを取るか

ローパンチカット～背面取り

⇩P+K⇦

1 エルボーバット

⇦P
→ トーキックサイド

⇦K+GK

ローパンチカット～背面取りからは、カゲ以外に対してエルボーバットが確定する。そのあとはピアッシングエルボー〔敵ダウン⇘P+K〕で追い打ちをかけよう。受け身攻めを重視するなら、追撃をトーキックサイド〔⇦K+GK〕に変更すること。カゲに対してはコメットフック〔⇘P〕や背後下段投げも狙っていこう。

その他のコンボ

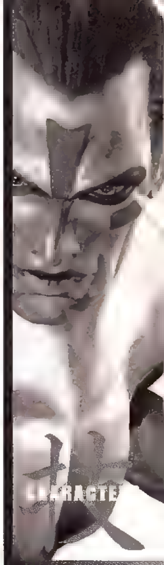
左ページで紹介しているエルボーバットからのコンボは、コンボエルボーバット〔PP⇨P⇦P〕ヒット後からもつなげることが可能なので、覚えておこう。

そのほかでは、厳密にはコンボではないものの、強力な連係も存在する。代表的なのが、レベルバックラッシュ〔P+K〕の最大タメ。この技を相手にヒットさせると相手はよろけ、そこにニーリフト〔⇨K〕やボディブロー〔⇨P〕が高確率で決まる。レベルバックラッシュ最大タメのよろけは回復が難しく、強力な連係だ。ちなみに壁に当てた場合も同じ攻めができる。

スウィングスルー〔⇘P+G〕で相手を壁に当てるとよろけるので、こちらが圧倒的に有利な状況になる。

よろけ中の相手にはボディブローがいい。ヒットすると腹崩れになるのでトーキックサイドで追い打ち。

そのあとは、壁ヒットで受け身の取れないダウンをすることが多い。すかさず大ダウン攻撃を狙おう。



パワフルかつ完璧なる闘技

ジェフリーのウリは、なんといっても一撃の破壊力の高さ。読み合いに持ち込み、相手に対して大きなプレッシャーを与えながら闘っていくキャラクターだ。『VF4EVO』時代は小技の見返りの小ささとリスクの高さから、小技の打ち合いになった際はかなりの苦戦を強いられていたが、『VF4FT』では小技の性能が全体的に向上。軽量級に対しても手数で勝負できるようになった。もちろん、ジェフリーの持ち味である「技をかわして大技をヒットさせる」という戦闘スタイルは衰えていない。避け攻撃やボディーリフトがリニューアルされたことで戦術の幅も大きく広がり、スキの見当たらないキャラクターとなった。

PROFILE

国籍	オーストラリア	身長	183cm
性別	男	体重	111kg
血液型	A	スリーサイズ	121/93/97
職業	漁師	格闘スタイル	パンクラチオン
趣味	レゲエミュージック		

JEFFRY MCWILD
ジェフリー・マクワイルド

NEW ITEM

上半身 カモメ

1P	2P
入手条件	争奪戦に勝利する

顔 フェイスタトゥー

1P	2P
入手条件	争奪戦に勝利する

頭 シャークヘッド

1P	2P
入手条件	チャレンジモードでコインを集める

下半身 聖剣&鉄長靴

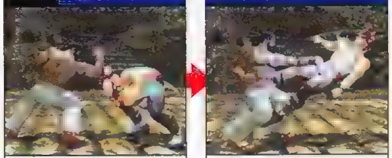
1P	2P
入手条件	バトルアリーナをクリアする

切り替え技解説
SKILL CHANGE

ジェフリーの技切り替えは、どれも戦術を大きく変えるほどのものではない。しかし、自分のプレイスタイルによってどちらの切り替え技を選択したかで戦いやすさは変わってくる。技を選ぶ前に、まずは自分のプレイスタイルを再確認してみよう。

技A 用途は同じだが、扱いやすさが違う

A1 エルボースタンプ / ダブルインパクト



⇦Ⓟ ⇦ⓅⓅ

『VF4EVO』と違い、エルボースタンプがヒットしてもダウンしない。そのため、しっかりとヒット確認をしてからダブルインパクトにつないでいこう。なお、1発目をガードされると上段投げ、2発目をガードされるとヒジクラスの反撃を受けてしまう。

A2 エルボースタンプ(ver.VF4)

⇦Ⓟ

多少前にせり出すようなモーションのため、リーチが長くヒットしやすいのが特徴。攻撃がヒットすると相手は叩きつけダウンとなり、倒れたところに大ダウン攻撃による追撃が可能だ。なお、ガードされると中量級Ⓟクラスまでの技で反撃を受ける。

技選択のポイント

ダブルインパクトを扱うにはヒット確認のテクニックを必要とする。使いこなすのは難しいが、2発目の派生でガードされたときの技のスキをフォローしやすいほか、受け身攻めができるのが利点だ。もう一方のエルボースタンプ(ver.VF4)は、エルボースタンプ～ダブルインパクトよりも扱いやすいものの、大ダウン攻撃を含めてもダメージは多少劣る。また、単発技で発生が遅めなので、中量級Ⓟクラスの反撃をきっちり受けてしまうのも難点だ。用途はほぼ同じだが、どちらも一長一短があるので、好みで選んでも問題ないだろう。

技B 割り込み技か、確定反撃技か

B1 ボディスタッブ / ダブルスタッブ / バズソーキック

Ⓟ+Ⓚ　Ⓟ+ⓀⓅ　Ⓟ+ⓀⓅ(カウンター時)⇨Ⓟ+Ⓖ

発生がアッパークラスの中段技から上段技に派生し、2発目がカウンターヒットした場合に追加入力で打撃投げのバズソーキックへ移行する。この技は有利差の小さい場面での中段技として使っていけるため、攻めの起点にできるのが大きい。1発目止めでの使用を基本とし、ときおり2発目を狙っていこう。その際、必ず3発目まで入力を済ませておくようにしたい。

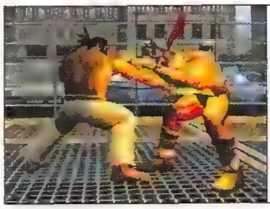
B2 ヘルスタッブ / ダブルヘルスタッブ / マシンガンヘルスタッブ

Ⓟ+Ⓚ　Ⓟ+ⓀⓅ　Ⓟ+ⓀⓅⓅ

1発目の発生は重量級Ⓟクラスで、3発とも上段技。この技は硬化カウンターヒット以上でフルヒットするため、主に確定反撃技として使っていこう。同じような用途の技にニープッシュボトルカット〔⇦ⓀⓅ〕があるが、こちらのほうが相手へのダメージは大きい。『VF4FT』では、ガード時にヒジクラスのスキを持つ技が増えているだけに、使える機会は多いだろう。

技選択のポイント

相手の連係への割り込みや、有利な状況で攻めを継続させたいならボディスタッブがオススメ。これより発生の早い技としてはニープッシュ〔⇦Ⓚ〕とエルボーバット〔⇨Ⓟ〕があるが、このふたつはガードされたあとに反撃を受けてしまう。確定反撃のダメージの大きさを重視するならヘルスタッブを選ぶといいだろう。



ボディスタッブは攻撃発生の早さと派生技のおかげで、戦術の幅をかなり広げてくれる。

相手の強力な浮かせ技をガードしたあとは、ほぼマシンガンヘルスタッブが決まる。

新技&重要変更点解説

NEW SKILLS

ジェフリーは投げ技のリニューアルが多く見られる。打撃技も主力だったものがより扱いやすくなっていたりと、全体的に強化されている印象だ。逆に新技は少なめだが、扱いやすい小技がそろっているので、これらを活かした新戦術を作り出そう。

変 フルスイングアッパー 01

↘↘Ⓟ

中段 | 30

変 ニープッシュ

←Ⓚ

特中 | 20

変 ニープッシュボトルカット 02

←ⓀⓅ

上段 | 18

変 ヘビィローキック 03

↙Ⓚ+Ⓖ

下段 | 20

タメ時ダメージ25、最大タメ時ダメージ30

変 ヘルクロー

→→Ⓟ+Ⓚ

上段 | 16

リ チョークスラム 04

→→Ⓟ+Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ

打投 | 50

変 ケンカキック 05

→→Ⓚ

中段 | 40

リ ターンストレート 06

(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

中段 | 25

スレットスタンス

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

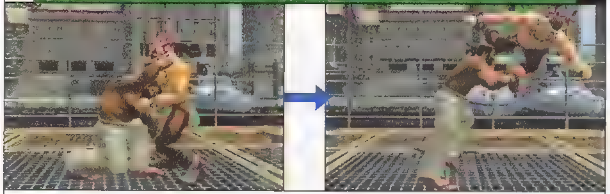
特殊 | —

新 レイジングラッシュ 07

スレットスタンス中Ⓟ+Ⓖ

上投 | 50

リ ボディーリフト 08



←Ⓟ+Ⓖ

上投 | 35

壁ヒット時はダメージ20

変 フロントバックブリーカー 09

↓←↑→ or ↑←↓→Ⓟ+Ⓖ

上投 | 65

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

ジェフリー・マクワイルド
JEFFRY MCWILD

リ パワーボム 10

(敵しゃがみ)⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

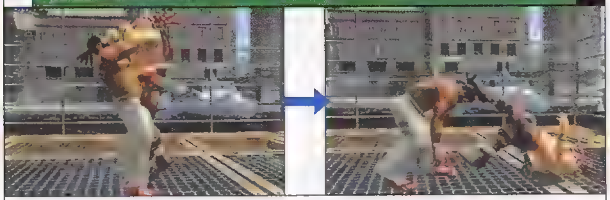
下投 60

新 エアスラム 11

(敵空中ダウン)⇙Ⓟ+Ⓖ

空投 23

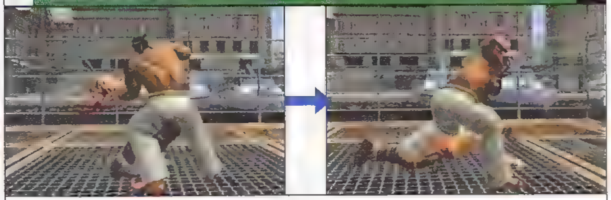
新 ネックハンギングボム 12



(敵仰向けダウン)⇘Ⓟ+Ⓖ

ダ投 30

新 フェイスクラッシャー 12



(敵うつ伏せダウン)⇘Ⓟ+Ⓖ

ダ投 30

新技＆変更点補足

01 ⇘⇘Ⓟ　ガード時のスキが大きくなり、中量級Ⓟクラスまでの反撃を受けるようになった。ダメージや浮きの高さ、かわし性能などの部分は変わらず、前作同様に使っていける。

02 ⇦ⓀⓅ　1発目、2発目ともにダメージが増加したほか、2発目がガードされても確定反撃が投げのみになり、リスクが抑えられた。

03 ⇗Ⓚ+Ⓖ　コマンドが⇗Ⓚから変更された。タメを作る場合は『VF4EVO』同様、Ⓚ押しっぱなしでOK。なお、この変更によりヴァーティカルキック〔⬇or⇗Ⓚ〕が立ち状態からでもスムーズに出せるようになった。

04 ⇨⇨Ⓟ+Ⓚ（ヒット時）Ⓟ+Ⓖ　ヘルクローからの打撃投げが、より躍動感のあるモーションに。性能面ではヘルクローのダメージがわずかに上がったこと以外は変わらない。

05 ⇨⇨Ⓚ　ガードされたときの有利時間が大きくなり、ニープッシュで軽量級Ⓟもつぶせるようになった。そのほか、足位置が平行のときにダブルアッパー〔⇘ⓅⓅ〕を出せばしゃがみⓅをかわしつつヒットさせられる。

06 （避け中）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ　モーションがリニューアル。ヒット時にダウンを奪えなくなったが、技中のかわし性能が高まり使いやすくなった。ヒット時は距離が離れるので、サイドキック〔⇘Ⓚ〕を軸とした攻めがオススメだ。ガードされた場合は前作よりもスキが大きくなっており、アッパークラスまでの反撃を受けてしまう。

07 スレットスタンス中Ⓟ+Ⓖ　スレットスタンス中の技として追加された投げ技。カウンターサイドキック〔スレットスタンス中Ⓚ〕と使い分ければ相手に二択を迫れる。なお、投げ技のため打撃には一方的に負けるので注意。

08 ⇦Ⓟ+Ⓖ　相手を持ち上げてからレバーを入れることで、ジェフリーの真正面と左右の3カ所に投げ分けることができる。そのおかげで壁ヒットを狙いやすく、壁ぎわでは主軸の投げ技として活躍するだろう。なお、前作同様にジャスト受け身を取られるとダメージを与えられないほか、受け身攻めがしにくくなった。

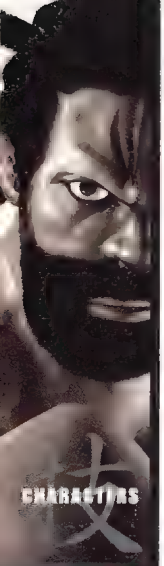
09 ⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ　コマンドは複雑になったが、⇨⇨入力によって技の発生が1フレーム遅れることがなくなった。

10 （敵しゃがみ）⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ　抱え上げたあと、相手を投げ捨てるモーションにリニューアル。相手はうつ伏せ頭ダウンなので、起き攻めがしやすいほか、リングアウトも狙える。

11 （敵空中ダウン）⇙Ⓟ+Ⓖ　浮かせ技のあとなど、相手が空中でダウン判定のときのみに出せる投げ技。判定が上の方にあるため、投げを決めるにはある程度の高度を確保し、さらに自分と相手が重なるくらい近くから出す必要がある。酔い覚まし効果にも注目。

12 （敵ダウン）⇘Ⓟ+Ⓖ　『VF4EVO』ではデビルリバースクローのコマンドのひとつだったが『VF4FT』はダメージを与えられるダウン投げになった。なお、相手の向きで技が変わる。

その他の変更点：ダッキンググロー〔⇩Ⓚ+Ⓖ〕が大カウンターの恩恵を大きく受けている。大カウンター時に足崩れを誘発し、ダッシュエルボーアッパー〔⇨⇨ⓅⓅ〕や大ダウン攻撃で追撃できる。そのほか、ダッシュエルボーアッパーの2発目は大カウンターだと有利差が大きくなり、技後にニーアタック〔⇨Ⓚ〕を出しても軽量級Ⓟクラスの技に割り込まれない。



戦術指南 TACTICS

一撃の攻撃力が高いジェフリーだが、大ダメージを見込める技は発生の遅いものばかり。まずは、性能が向上した小技やかわし性能のある技を活かして、相手の攻めをしのぐことを考えていこう。ダメージの大きい二択はそのあとで十分だ。

基礎 BASIC 小技でけん制し、相手のスキに攻め込む

ジェフリーを扱う場合、まずは相手に手を出しにくい印象を与えるのが先決。かわし性能がありスキの小さい技や、スキを派生技でフォローできる技を中間距離で出しておき、相手の接近行動の出鼻をくじいていこう。そのときは、ヒールサイズキック〔⇘Ⓚ+Ⓖ〕やダブルハンマーダウン〔⇦⇘Ⓟ〕などが有効だ。

相手が距離を置いて様子を見るなら、前ダッシュして立ちⓅからの連係で攻め込んでいく。基本となるのはニープッシュ〔⇦Ⓚ〕と上段投げの二択攻撃だ。厳密には立ちⓅをガードされた場合、発生が早い技(12フレームまで)でどちらの選択肢にも対応されてしまうが、しゃがみバックダッシュからのミドルヘルスタッブ〔⇨Ⓟ+Ⓚ〕を交ぜていけばこれらの技にも対応できる。なお、相手の技をガードしたときや立ちⓅがヒットしたあとなどは、浮かせ技であるダブルアッパー〔⇘ⓅⓅ〕を狙っていこう。

ヒールサイズキックは中間距離の要。バックダッシュから出すなど工夫すれば、相手はなかなか近づけない。

相手の技が空振りしたら、サイドキック〔⇘Ⓚ〕を決めていこう。かなりのプレッシャーを与えられる。

近距離では立ちⓅが手堅い選択肢。まずはこれで相手の出方をうかがう。

立ちⓅをはさまず攻めるならダッシュエルボー〔⇨⇨Ⓟ〕からの派生技が有効。

ダブルアッパーは有利差が大きい状況(4フレーム以上)で効果を発揮する。

主要技の発生速度と反撃技

基本的な立ち回りは、有利が小さい(+2〜+3フレーム)場合はニープッシュを使い、そこそこの有利差(+4〜+7フレーム)の場合はダブルアッパーやニーアタックを選択していくというもの。しゃがみⓅがヒットした状況では、『VF4FT』になって発生速度が向上したボディスタッブを狙っていくといいだろう。

反撃技で注意したいものはダブルアッパー。一応、しゃがみ状態になる技への反撃で狙っていけるが、しゃがみガードをしたあとは⇨⇨入力で立ち状態にしなければならない。コマンドの関係上、発生が1フレーム遅れることになるので、実質反撃技として使っていけるのはガードしたあとのスキがヒザクラス以上となる。なお、ミドルキッククラス以内のしゃがみ状態への反撃はニープッシュボトルカットでもいいが、よろけの回復がまず不可能なエルボーハンマー〔⇨Ⓟ⇦Ⓟ〕を使う手もある。

主要技の発生フレーム

技名	コマンド	発生
ストレートナックル	Ⓟ	13
ヘルスタッブ	Ⓟ+Ⓚ(技B2)	13
エルボーバット	⇨Ⓟ	14
ニープッシュ	⇦Ⓚ	14
ボディスタッブ	Ⓟ+Ⓚ(技B1)	15
スマッシュアッパー	⇘Ⓟ	16
ダッシュエルボー	⇨⇨Ⓟ	16
ボトルカットチョップ	⇨⇦Ⓟ	16
アッパーキック	Ⓚ	16
サイドキック	⇘Ⓚ	16
ダッキングロー	⇩Ⓚ+Ⓖ	16
ニーアタック	⇨Ⓚ	17
フルスイングアッパー	⇘⇘Ⓟ	20
ケンカフック	⇦⇨Ⓟ	21
ミドルヘルスタッブ	⇨Ⓟ+Ⓚ	21

ボディスタッブが有効な状況は意外に多い。カウンターヒットしたら大技で一気に攻め立てよう。

発生の遅いフルスイングアッパーなどを当てるには布石が必要。ふだんの立ち合いでは狙いにくい。

反撃ではニープッシュボトルカットをきっちり決めることが重要。与えるダメージはそれほどでもないが、ダウンを奪えるのは大きい。

エルボーバットでよろけを誘発したあとは、2発目が連続ヒットする。しゃがみⓀ系の技をガードしたあとは、こちらを使ってもいい。

反撃に使う技一覧

技名	コマンド	ガードした技のスキ	相手の状態	
			立ち	しゃがみ
ナックルキック	ⓅⓀ	−13	○	×
ニープッシュボトルカット	⇦ⓀⓅ	−14	○	○
マシンガンヘルスタッブ	Ⓟ+ⓀⓅⓅ(技B2)	−14	○	×
ダブルアッパー	⇘ⓅⓅ	−16	○	○
キリングトーキックハンマー	ⓀⓀⓅ	−16	○	×
ニーアタック	⇨Ⓚ	−17	○	○
ケンカフック	⇦⇨Ⓟ	−21	○	○

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

応用 APPLICATION 小技で場を制したあとは、大技をいかに当てるか

壁ぎわで活躍する技を覚えよう

相手を壁ぎわに追い詰めている場合は、ターンストレート〔避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ〕が有効。ここでは全回転の中段技として使い、相手の避け行動やしゃがみガードを狙っていこう。これがヒットすれば相手は大きくのけぞり、さらに壁ヒットになればよろけを誘発する。そこにダッシュエルボーアッパー〔⇨⇨ⓅⓅ〕→大ダウン攻撃というコンボを決めよう。

また、壁に平行で相手と向き合っているときは、積極的にボディーリフト〔⇦Ⓟ+Ⓖ〕を狙っていきたい。壁の方にレバーを入れてうまく壁にヒットしたら、ナックルキック〔ⓅⓀ〕→ライデンドロップ〔敵ダウン⇧Ⓚ+Ⓖ〕というコンボが比較的安定して決まる。キリングトーキックハンマー〔ⓀⓀⓅ〕を狙ってみるのもおもしろい。

ターンストレートは壁よろけを誘発しやすい。上段投げとの二択を迫っていけば、ターンストレートのヒット確率がより高まるはずだ。

壁に追い詰められた状況ではバックスロー〔⇖Ⓟ+Ⓖ〕。浮かせからエアスラム〔敵空中ダウン⇘ Ⓟ+Ⓖ〕で位置を入れ替える手も。

ストマックデストロイヤーを使った受け身攻め

空中コンボをダッシュエルボーアッパー〔⇨⇨ⓅⓅ〕で締めたあとは、ヘビィバックナックル〔⇦Ⓟ+Ⓚ〕からの連係で強力な受け身攻めができる。コンボが終了したあとすぐにヘビィバックナックルを出し、相手の受け身後の復帰に重ねるようにストマックデストロイヤー〔⇦Ⓟ+ⓀⓀ〕を繰り出していくのが基本形だ。相手がこの技を警戒して立ちガードをするようなら、ヘビーバックナックルから上段投げを狙っていこう。また、ヘビーバックナックルからスレットスタンスに移行して攻め込むのもひとつの選択肢。カウンターサイドキック〔スレットスタンス中Ⓚ〕かレイジングラッシュ〔スレットスタンス中Ⓟ+Ⓖ〕で二択をしかけ、大ダメージを与えたいときはキャッチブロー〔スレットスタンス中Ⓟ〕を狙おう。

コンボ後にヘビィバックナックルを出しておき、復帰のタイミングに合わせて派生技を出す。半回転なので避け行動にも強い。

中段技のストマックデストロイヤーを十分警戒させていれば、レイジングラッシュとキャッチブローのヒット確率が高くなる。

かわし性能のある技を使いこなす

立ち合いで主力となる、かわし性能を持つ技は左表の通り。これらの技を活かすためには、ヒットさせるための布石が必要だ。中間距離で立ちⓅやしゃがみⓅなどスキの小さい技をわざと空振りし、相手の技を誘おう。そしてバックダッシュから即座にかわし性能のある技を出していけば、ヒットする割合が格段に高くなる。なお、相手がこの戦術を警戒し始めたら別の戦術に切り替えたい。中間距離で立ちⓅを空振りし、行動を躊躇した相手に一気にしゃがみ前ダッシュなどで近づき、発生の早い技で先手を取っていこう。その際、いきなり投げを狙っても効果的だ。

ミドルヘルスタッブを使った攻め方

相手にしゃがみⓅがヒットしたら、しゃがみバックダッシュからミドルヘルスタッブを出していこう。

相手が投げを警戒してしゃがみⓅを出した場合、それをかわしつつミドルヘルスタッブがしゃがみⓅのスキにヒットする。

相手が打撃を警戒して避け行動を取った場合は成功避けにならず、失敗避けにミドルヘルスタッブがヒットする。

かわし性能の高い技と使い方

技名とコマンド	使い方
ダブルインパクト ⇦ⓅⓅ	わずかに離れた間合いで活躍する技。しゃがみⓅからバックダッシュして出していこう。ヒットしそうなら2発目につなぐといい。
エルボースタンプ(ver.VF4) ⇦Ⓟ	中間距離で活躍する。相手が技を出しそうなところでタイミングを合わせるように出そう。ヒット後は大ダウン攻撃で追撃可。
ダブルハンマーダウン ⇦⇘Ⓟ	離れた間合いでのけん制として使える技。ヒット確認して2発目につなげ、技後のスキをフォローすることもできる。
フルスイングアッパー ⇘⇘Ⓟ	技中、上段攻撃をかわす性能がある。有利なときに失敗避けを狙う技として、バックダッシュから先行入力ぎみに出していこう。
ミドルヘルスタッブ ⇨Ⓟ+Ⓚ	リーチの短い技をかわす性能を持つ。有利なときにタイミングを遅らせて出せば、相手の避けとしゃがみⓅに対応できる。
フルスイングダブルハンマー ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	途中のかがむモーションで上・中段技をかわしてくれる。かわし性能は高く、タイミングが合えば中段起き上がり攻撃もかわす。
ヒールサイズキック ⇘Ⓚ+Ⓖ	発生が遅いため、中間距離で相手が行動する先に置いておくように使おう。先に出してしまえば判定が強く、スキも気にならない。

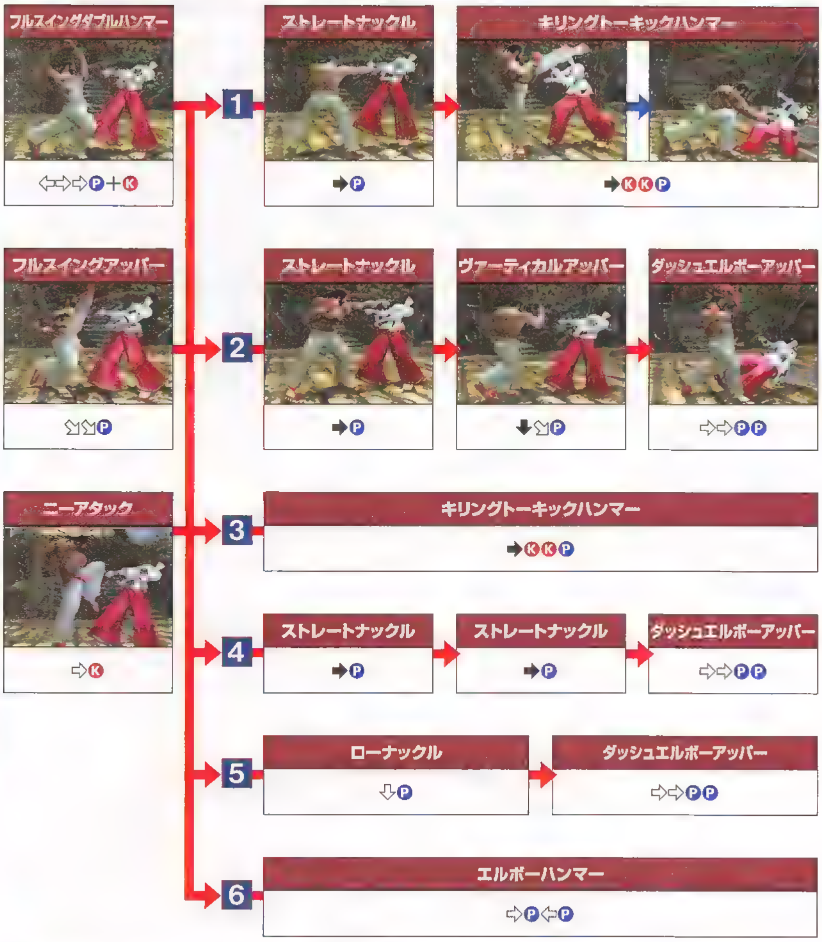
結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

コンボ紹介

COMBO

「VF4EVO」から浮かせ技の浮きの高さの変更はなく、コンボは以前と同様のものを決めることができる。「VF4FT」ではそれに加え、エアスラムを使った破壊力のあるコンボも登場。1回の読み合いで、より大ダメージを与えられるようになった。

各種浮かせ技からのコンボ1　ヒット確認し、最大限のダメージを



フルスイングダブルハンマーがノーマルヒットした場合は、カゲまでの重量のキャラクターに足位置に関係なく1が決まる。それ以上重いキャラクターに対しては、足位置が平行なら1のコンボを、ハの字なら4のコンボを決めていく。例外的に、重量級の平行時には3を決めていこう。始動技がカウンターヒットした場合は、足位置に関係なくアキラまで1が、重量級に対してはノーマルヒットと同じコンボが決まる。なお、2のコンボは足位置がハの字で1が決まる状況でも狙うことができ、ダメージもかなり大きい。受け身攻めもしやすいので、足位置が確認できたら2を狙おう。もしコンボ中に足位置の違いに気づいたら、最後をニーアタックにしてもOKだ。

フルスイングアッパーがノーマルヒットしたときのコンボは、重量がブラッドまでは始動技ヒット後の足位置が平行で1のコンボを、ハの字で4のコンボを決める。それ以上重量のあるキャラクターには、平行で5、ハの字では4のコンボや4の2発目をしゃがみPに代えたコンボを使い分けよう。なお、始動技がカウンターヒットした場合は、基本的に平行で1が決まり、ハの字では4が決まる。

ニーアタックのノーマルヒットでは、軽量級に対しては始動技の足位置が平行で1のコンボ、ハの字で4のコンボを決めることができる。それ以上に重いキャラクターには5のコンボが基本となり、4の2発目をしゃがみPに代えたコンボなどを使い分けていく必要がある。なお、6は重量級の平行時に決まる。

叩きつけからのコンボ　足位置を確認してダメージアップ

叩きつけからは、足位置が平行のときはアキラまで1のコンボが決まり、ハの字のときはリオンまで2のコンボが決まる。ラウ、ジャッキー、アキラのハの字のときは、3のコンボを決めていこう。重量級に対しては有効なコンボがないので、ダウン攻撃を決めていくか、ダウン投げを狙っていくことになる。なお、3のコンボは重量がリオンまでは足位置に関係なく決まる安定コンボ。叩きつけからは最低限これを決めていきたい。

サラとパイに対しては、ヘッドアタックヒット後にハの字の場合、しゃがみP→エアスラム〔敵空中ダウン⇘P+G〕というコンボが決まる。ダメージは2より小さいが、叩きつけから位置を入れ替えれるという利点がある。

各種浮かせ技からのコンボ2　浮かせたときの足位置確認が重要

ダブルアッパー

⇘ⓅⓅ

→ 1 フルスイングアッパー

⇘⇘Ⓟ
→ ローナックル

⇩Ⓟ
→ エアスラム

（敵空中ダウン）⇗Ⓟ+Ⓖ

ニープッシュ

⇦Ⓚ
小カウンター以上

→ 2 ローナックル ⇩Ⓟ → ダッシュエルボーアッパー ⇨⇨ⓅⓅ

→ 3 ライジングハンマー ⇦⇘ⓅⓅ

ダッシュエルボーアッパー

⇨⇨ⓅⓅ
1発目しゃがみヒット

→ 4 ダッシュエルボーアッパー ⇨⇨ⓅⓅ

→ 5 ニーアタック ⇨Ⓚ

→ 6 ダッキンググロー ⇩Ⓚ+Ⓖ

ダブルアッパーからのコンボは『VF4EVO』の頃と同様。軽量級のキャラクターには足位置に関係なく**2**が決まり、ブラッドとゴウは平行で**4**、ハの字で**2**を決めることができる。カゲとレイには足位置に関係なく**4**が決まり、ほかのキャラクターは平行では**5**と**6**を使い分け、ハの字時に**4**を決めていこう。なお、**3**のコンボを足位置平行で**4**が決まらない相手に対して狙っていくのも手。このコンボは一応ジャスト受け身で回避可能だが、**4**よりもダメージが大きいので利用価値は高い。

1は、新技エアスラムを組み込んだコンボ。足位置が平行のときに軽量級キャラクターに対して決めることができる。空中コンボの1発目でフルスイングアッパーを地面スレスレの高さで当てて浮かせ直し、以降の技を決めていく。浮きの高さによって1発目のタイミングを変えていく必要があり、技のつなぎの部分で受け身を取れる場合もある。しかし、破壊力抜群なのでチャンスがあれば狙っていこう。なお、最速入力で決まるのはアオイにダブルアッパーがヒットしたときのみ。その場合、しゃがみⓅの前にジャスト受け身できるが、難しいので毎回受け身を取られることはない。また、アオイに対してダッシュエルボーアッパーがしゃがみヒットしたときも狙い目。こちらはバウンドコンボの扱いとなる。

ヘビィニーストライクからのコンボ　1フレーム消費ありとなしを使い分ける

ヘビィニーストライク

スレットスタンス中Ⓟ（ガード時）⇨Ⓟ+Ⓖ

→ 1 メガトンナックル

⇦⇘Ⓟ+Ⓚ
→ フルスイングアッパー

⇘⇘Ⓟ
→ ローナックル〜エアスラム

⇩Ⓟ→（敵空中ダウン）⇗Ⓟ+Ⓖ

→ 2 ヒールドロップ ⇨Ⓚ+Ⓖ

1のコンボは、ヘビィニーストライク後のメガトンナックルで高く浮くブラッド、リオン、ラウに決まるコンボ。ブラッドに対しては、フルスイングアッパーを最速（1フレーム消費なし）で出せば決まり、リオン、ラウに対しては1フレーム消費で出せば決まる。パイに対しては、ローナックルを省けば決めることができる。**1**ほどのダメージはないが、メガトンナックル→キリングトーキックハンマーというコンボも狙ってみよう。なお、ほかの相手に対しては**2**のコンボが最大ダメージとなる。

その他のコンボ

ケンカフック〔⇦⇨Ⓟ〕がヒットして頭崩れを誘発した場合は、大半のキャラクターにキリングトーキックハンマー〔➡ⓀⓀⓅ〕が決まる。これが決まらないパイには、コンボパイルバンカー〔ⓅⓀⓅ〕を決めていこう。

ダッキンググロー〔⇩Ⓚ+Ⓖ〕が大カウンターヒットした場合は足崩れとなり、ダッシュエルボーアッパー〔⇨⇨ⓅⓅ〕やライデンドロップ〔敵ダウン⇧Ⓚ+Ⓖ〕などヘビィローキック〔⇙Ⓚ+Ⓖ最大タメ〕と同じようなコンボが決まる。その際、少しでもダッシュエルボーアッパーを出すのが遅れると入らないので注意しよう。

ケンカフックからはキリングトーキックハンマー。ヒットさせやすいようにレバーを前に入れながら出す。

ダッキンググローの大カウンターヒットは判断が難しい。少しでも判断が遅れたら大ダウン攻撃を決めよう。

足崩れからは、メガトンナックル→小ダウン攻撃というコンボも有効だ。受け身を取られにくい。

結城　晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路　葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守　剛
ブラッド・バーンズ

変幻自在、それこそが葉隠流

忍者らしいトリッキーな動きは、緻密な技の組み立てによってさらなる効果を発揮する。すでにトレードマークとして定着してきた葉隠流　陽・十文字構えの活用などは、その最たる例だ。今作では背向け状態の十文字構えからの技や、そこへと移行する技が増加。より深みのある攻撃が可能になった。どんな状況にも対応できるバランスのよさも、大きなウリのひとつといえるだろう。パワーのなさが多少気になるが、すばやい技の数々はそれを補って余りある力を持つ。自由奔放に見えてスキのない動き。巧妙に張り巡らされたワナ。そこに相手を誘い込み、強力な投げを決めるのがカゲの戦闘スタイルだ。

PROFILE

国籍	日本	身長	178cm
性別	男	体重	66kg
血液型	B	スリーサイズ	101/89/90
職業	忍者	格闘スタイル	葉隠流柔術
趣味	マージャン		

KAGE-MARU 影丸

NEW ITEM

上半身 釘バット

1P　2P

入手条件　争奪戦に勝利する

顔 髑眼帯

1P　2P

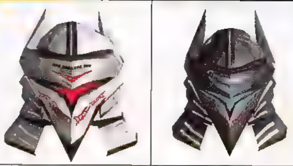
入手条件　争奪戦に勝利する

上半身 唐草こそ泥袋

1P　2P

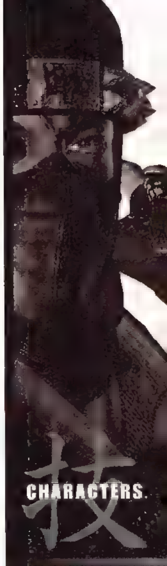
入手条件　チャレンジモードでコインを集める

頭 ロボヘルム



1P　2P

入手条件　バトルアリーナをクリアする



切り替え技解説

SKILL CHANGE

技Aは「VF4EVO」と「VF4」のそれぞれで主力となっていた技の選択。しかし、いずれも性能が当時のものとは異なっており、最終的な判断を下すためには再考が必要だ。技性質が大きく異なる技Bとともに詳細な性能を知り、好みに合わせて選択しよう。

技A 同じ浮かせ技でも用途は少し違う

A1 葉隠流　陰・揚撃

↓↘P

アッパークラスの発生速度を持つ浮かせ技。前作では硬化カウンターでも相手を浮かすことができたが、今作では小カウンター以上限定となった。ノーマルヒット時はカゲ側が少し有利で、硬化カウンター時は有利が大きくなることを覚えておこう。

A2 岩斬破

↓↘P

発生はアッパークラス。ノーマルヒット時は相手をしゃがませる効果があり、少し有利になる。硬化カウンター以上で相手を浮かすことができるが、浮き方が特殊で相手によっては安定したコンボが狙えないので注意。ガード後は不利だが、確定で受ける反撃はない。

技選択のポイント

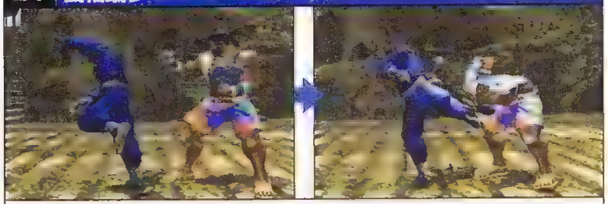
硬化カウンター時の効果と技のリーチに大きな差があるこの2種。コンボをこなす自信がある人は、岩斬破を選ぶといいだろう。ただし、カウンター時の見返りやコンボの安定度など、葉隠流　陰・揚撃のほうが優秀な点も少なくない。確定反撃をほかの技で代用できるテクニックがあれば、欠点をカバーできる。

リーチも岩斬破のほうが長い。中間距離戦でも役立つので、コンボができる人はこちらを。

重量級が相手だと岩斬破からのコンボが決まりにくい。葉隠流　陰・揚撃の方がいい場合も。

技B 攻め方に合わせた技選択を

B1 曲輪蹴り



⇦⇨K

技後に振り向き状態へと移行する、半回転の特殊上段攻撃。発生は遅いが、立ちガードさせるだけでも有利になり、カウンターヒット時にはコンボも狙える。ボタンを押しっぱなしにしておけば十文字構えへと移行でき、多様な攻めを組み立てられる点も長所のひとつだ。

B2 胴砕き

⇦⇨K

カウンターヒット時に、相手を急所崩れにさせるヒザ蹴り。そのあとは、裏水車〔↘K+G〕で追い打ちしよう。発生の早さはヒザクラスで、ガード時には投げが確定反撃になる。有利が大きい場面なら二択に使え、ヒザ属性のコンボ始動技としても役立つ。

技選択のポイント

トリッキーな攻めを組み立てるのが好きな人は、迷わず曲輪蹴り。カウンターヒット後は、裏葉～葉重ねキャンセル〔敵背後PKG〕や十字裏葉～十文字葉重ね〔敵背後、十文字構え中PK〕につないでコンボを組み立てよう。胴砕きは直接的な攻めに使える技だが、さばき対策以外の面は技Aのどちらかで事足りる。

技が多彩になった背向け状態の十文字構えを活かせることも、曲輪蹴りの魅力のひとつだ。

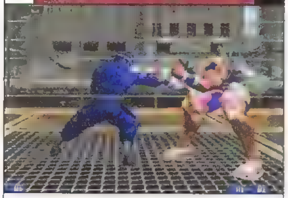
胴砕きカウンターヒット時は急所崩れ。裏水車につなげば、そこそこのダメージを与えられる。

新技&重要変更点解説

NEW SKILLS

葉隠流　陰・朱雀飛翔脚を筆頭とする新技群は、実戦に影響を与えるものばかり。さらに、背を向ける技の一部に十文字構えへの派生が追加され、攻撃のバリエーションが広がっている。これらを取り入れた新たな戦術を、いち早くマスターしよう。

リ 肘打ち 01



⇨P

中段 19

変 小太刀抜き

⇦K

中段 18

新 葉隠流　闇・十文字構え 02

⇦K（K押したまま）

特殊 —

変 菩薩掌 03

P+K

上段 17

変 落閃刃

⇨P+K

中段 16

変 落閃刃返し 04

⇨P+KP

上段 16

リ 影刃

⇨⇩⇘P+K

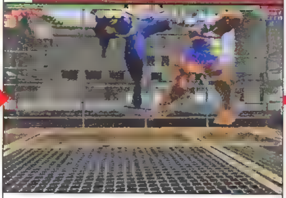
中段 30

新 飛翔日輪斬

⇨⇩⇘P+K（ガードorヒット時）P

上段 8

新 飛翔連弾



⇨⇩⇘P+KP（ガードorヒット時）K

上段 10

新 葉隠流　陰・朱雀飛翔脚 05

⇨⇩⇘P+KPK（ガードorヒット時）K

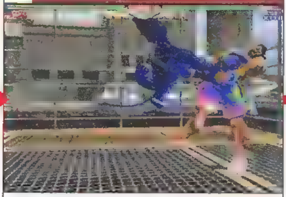
中段 25

旋風刃

⇩P+K

中段 16

変 風刃裏水車



⇩P+KK

中段 20

新 葉隠流　闇・十文字構え 06

⇩P+KK（K押したまま）

特殊 —

新 双破刃 07

⇘P+K

中段 20

変 裏水車

⇘K+G

中段 35

新 葉隠流　闇・十文字構え 08

⇘K+G（K+G押したまま）

特殊 —

影丸
KAGE-MARU

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

葉隠流　陽・十文字走り

葉隠流　陽・十文字構え中⇨⇨

特殊 | —

新 葉隠流　陰・影縫い

葉隠流　陽・十文字走り中⬂Ⓚ＋Ⓖ

下段 | 17

新 葉隠流　陰・龍尾返し　09

葉隠流　陽・十文字走り中⬂Ⓚ＋Ⓖ（ヒット時）Ⓟ＋Ⓖ

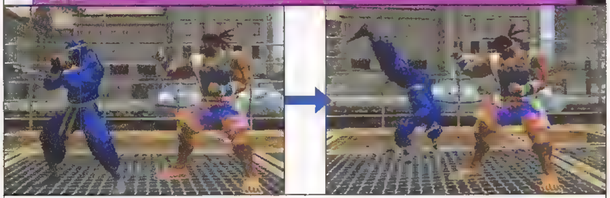
打投 | 33

新 十字裏蹴　10

（敵背後）葉隠流　陽・十文字構え中Ⓟ

上段 | 12

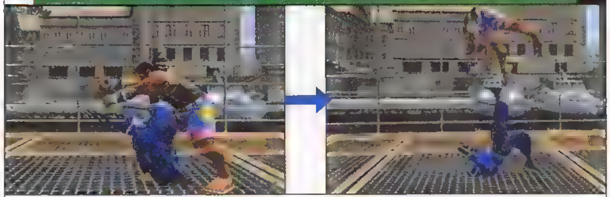
新 残影転　11



（敵背後）葉隠流　陽・十文字構え中⇩or⇧

特殊 | —

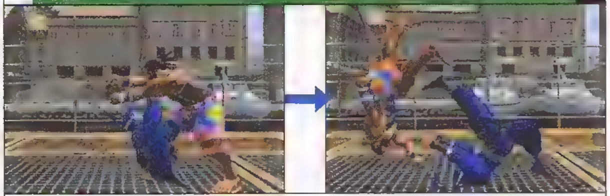
変 弧延落　12



⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ＋Ⓖ

上投 | 40

新 巴投げ　13



⇦Ⓟ＋Ⓖ

上投 | 45

新技＆変更点補足

01 ⇨Ⓟ　モーションが少し変わっただけだが、これによって攻撃の判定がかなり強化された。アキラの馬歩衝靠〔⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ〕などでくぐられる心配がなくなり、安心して使っていける。

02 ⇦Ⓚ（Ⓚ押したまま）　攻撃判定の持続が少し短くなり、ガードされたときの不利も増大。しゃがみガードで振り向くと、ヒジクラスの中段技をガードすることができなくなった。その代わりに十文字構えへの移行が追加され、多彩な攻撃連係を組み立てることができる。構え移行で少し硬化が軽減されることもポイントだ。

03 Ⓟ＋Ⓚ　ノーマルヒット時に頭崩れを誘発でき、そこからコンボが狙える。また、立ちガードさせたときの効果はよろけに変更された。

04 ⇨Ⓟ＋ⓀⓅ　1発目の発生が早くなり、アッパークラスに。2発目はコマンド変更のみ。

05 ⇨⇩⬂Ⓟ＋ⓀⓅⓀ（ガードorヒット時）Ⓚ　見た目が変わった影刃からの新派生。いずれの派生も、その前の技が相手にヒットしたときのみ出せる。入力はシビアだが、全段命中したときのダメージはかなりのものだ。

06 ⇩Ⓟ＋ⓀⓀ（Ⓚ押したまま）　十文字構えへの移行が追加された。スキが大きいので通常時はあまり意味がないが、コンボに使ったあとに構えれば受け身攻めのバリエーションが増す。

07 ⬂Ⓟ＋Ⓚ　ヒット時に特殊な効果があるわけではないが、ガードされてもスキは小さめ。両手攻撃なのでさばき技への対抗策になる。

08 ⬂Ⓚ＋Ⓖ（Ⓚ＋Ⓖ押したまま）　十文字構えに移行可能になった。風刃裏水車と同様、コンボに使ったあとに構えるのが常套手段。

09 葉隠流　陽・十文字走り中⬂Ⓚ＋Ⓖ（ヒット時）Ⓟ＋Ⓖ　十文字走りから出せるスライディングのような下段技から、打撃投げへとつながる。ガードされたときのスキは大きいが、ノーマルヒットでも打撃投げに移行でき、見返りも大きい。

10 （敵背後）葉隠流　陽・十文字構え中Ⓟ　振り向き状態の十文字構えから出せる、発生の早い上段パンチ。ここからは、十字弾拳〔十文字構え中Ⓟ〕後と同じ派生技につなぐことができる。なお、前作で同コマンドだった裏当ては、敵背後、十文字構え中Ⓟ＋Ⓚに変更された。

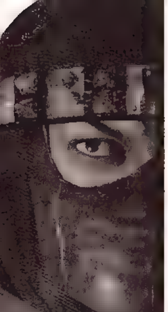
11 （敵背後）葉隠流　陽・十文字構え中⇩or⇧　軸をずらしつつ側転し、その後は正面向きの通常構えに戻る。かわし性能が高めなので、不利な状況で直線的な技をかわすために使っていこう。ただし動作全体が長いため、思惑どおり技をかわしても不利になることが多い。

12 ⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ＋Ⓖ　コマンドが変更されただけだが、とっさの場面で出しにくくなったことの影響は大きい。入力の練習をしておこう。

13 ⇦Ⓟ＋Ⓖ　前作までの弧延落コマンドを入れるとこの技が出る。ダメージが小さいので、余裕がないとき以外は使う必要はない。なお、投げ抜けされたあとの状況は、弧延落と同じ。

その他の変更点：敵背後の十文字構えには、もうひとつ重要な変更点がある。それは、キャッチ投げの闇霞〔敵背後Ⓟ＋Ⓖ〕とガード崩し技の葉隠流　陽・雷鳴斬〔敵背後Ⓟ＋ⒼⓅ〕が出せるようになったこと。どちらも、攻めの選択肢として活用できる。通常構えの技では、背後下段投げがなくなったことに注意したい。カゲ戦で龍尾閃〔⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ〕をガードしたあとなどは、適した打撃技で反撃していこう。

結城　晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路　葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守　剛
ブラッド・バーンズ



戦術指南
TACTICS

葉隠流　陰・揚撃の性質が変わったことで、単純な強さは影を潜めた。しかし、追加された新技や、強化された技がそれを補ってくれる。さまざまな技を使った多彩な攻めを組み立て、普遍の強さを誇る投げ技を決める。それが『VF4FT』のカゲだ。

基礎 BASIC　打撃技の使い方をマスターし、投げ技への道を切り開く

近距離戦では、肘打ち〔⇨P〕を中心に立ち回っていく。この技は発生が早いため、有利な状況で使えば相手の技を止めることができ、投げと打撃の二択チャンスを作り出せる。また、しゃがみPヒット後の打撃技としては、葉隠流　陰・揚撃〔⬇⇘P〕or岩暫破〔⬇⇘P〕を主軸にすえよう。⇘⇘Pなどのコマンドで立ち状態からスムーズに出せれば、相手の中段をガードしたあとなどもカウンターを狙える。

一方、中間距離の主力技は、リーチの長い螺旋蹴り〔K+G〕。相手の技が空振りしたときなど、ヒットすることが想定できるときは、螺旋風刃〔K+GP〕までつなごう。この技と逆の回転方向を持つ風閃刃〔⇘P〕や、下段技の龍尾閃〔⇦⇦K+G〕を適度に混ぜればさらに効果大。これらの打撃を警戒して相手がガードしがちになれば、立ちPやそこからの連係技、ダッシュからの投げで攻め込める。

判定が強化された肘打ちは、近距離戦での主力中段として活躍してくれる。

or

有利が大きければ、葉隠流　陰・揚撃または岩暫破でカウンターを狙う。

or

そして投げ技。投げ抜け方向を振り分けるだけで、避け投げ抜けにも対抗できる。

螺旋蹴りは、先端を当てるように使っていくと強い。その後の派生技も織り交ぜていけば、対応されにくくなる。

近距離戦にバックダッシュを交ぜ、風閃刃を狙うのも有効。これでしゃがみPや失敗避けのスキを突く。

主要技の発生速度と反撃技

カゲの持つ主要技の発生フレームは右のとおり。葉隠流　陰・揚撃と岩暫破は、しゃがみダッシュコマンドを使って立ち状態から出す場合は、発生16フレームと考えよう。

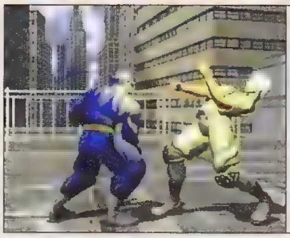
立ち状態に対しての反撃技は、中量級Pが入るスキに烈掌螺旋撃〔PP⇦P〕を決めるだけでも十分。距離が近いときに1発目を側弾〔⇗P〕にすれば、ダメージがアップする。

下段技に対しては、しゃがみKの技に肘打ちか浮身膝蹴り、スキの大きい技に葉隠流　陰・朱雀飛翔脚を決めるのが理想。しかし、後者は先行入力が絡むとコマンドがさらに難しくなる。ミスしては意味がないので、奈落落とし〔⇨⇩⇘P+KK〕で代用したほうが無難だ。また、切り替え技で岩暫破を選択しているときは、反撃技が充実する。硬化カウンターで相手を浮かすことができるので、－16フレーム以上のスキに対して使っていこう。

主要技の発生フレーム

技名	コマンド	発生
弾拳	P	12
螺旋	⇦P	13
肘打ち	⇨P	14
葉隠流　陰・揚撃	⬇⇘P（技A1）	15
岩暫破	⬇⇘P（技A2）	15
落閃刃	⇨P+K	15
影刃	⇨⇩⇘P+K	15
中蹴り	⇘K	16
旋蹴り	⇩K+G	16
螺旋蹴り	K+G	17
胴砕き	⇦⇨K（技B2）	17
双破刃	⇘P+K	18
小太刀抜き	⇦K	19
龍尾閃	⇦⇦K+G	21
風閃刃	⇘P	23

葉隠流　陰・揚撃と岩暫破は、ともに発生15フレーム。しゃがみPノーマルヒット後も有効連係に。



落閃刃は、前作に比べて発生がわずかに早くなっている。派生技を持ち、気軽に出せるのが長所だ。

側弾〔⇗P〕の発生速度は弾拳と同じ。ダメージアップに活用しよう。重量級P以上のスキに螺旋裏蹴り〔⇦PK〕を決めるのも渋い。

葉隠流　陰・朱雀飛翔脚が確実に出せれば、下段への反撃技が充実する。岩暫破を選択しているなら、無理に狙う必要はない。

反撃に使う技一覧

技名	コマンド	ガードした技のスキ	相手の状態	
			立ち	しゃがみ
烈掌螺旋撃	PP⇦P	−12	○	×
肘打ち	⇨P	−14	△	○
浮身膝蹴り	⬇⇨K	−14	○	○
葉隠流　陰・朱雀飛翔脚	⇨⇩⇘P+KPKK	−15	○	×
岩暫破	⬇⇘P	−16	○	○
旋蹴り	⇩K+G	−16	○	○
斧旋連脚	⇨K+G	−20	○	○

結城　晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路　葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守　剛
ブラッド・バーンズ

APPLICATION 応用　カゲならではの特殊性を最大限に活かした攻めを

基本ともいえる肘打ちからの十文字構え

肘打ち〔⇨P〕は十文字構えを織り交ぜることで、さらにパワーアップする。肘打ち～十文字構え〔⇨P、P押したまま〕をガードされた場合は、さばき性能のある葉隠流　陰・水月砲〔十文字構え中P＋K〕、しゃがみPに対抗する葉隠流　陽・飛猿〔十文字構え中K＋G〕、ミドルキッククラスの技を止められる十字弾拳〔十文字構え中P〕が主要の選択肢。このほか、蹴り技を得意とするキャラクターには、一点読みの葉隠流　陰・明王陣〔十文字構え中P＋K＋G〕を狙ってもいいだろう。一方、肘打ちでカウンター、またはよろけを誘発して有利になったら、葉隠流　陰・胴貫〔十文字構え中⇨K〕と浮身乱弾撃〔十文字構え中P＋G〕が基本の二択だ。この切り替えに慣れてきたら、ほかの技も取り入れていこう。

流影転〔十文字構え中⇩or⇧〕も、不利になったときに役立つ技。そのときの状況と相手キャラクターの特性を考え、使う技を選択する。

ボタン押しっぱなしで構えを解除できる技も多い。構え維持と解除を使い分けることで、肘打ち後と同様の読み合いに持っていける。

後転を使ったローリスク戦術

カゲ側の不利が小さいとき(−4フレーム以下)に後転〔⇨⬊⇩⬋⇦P〕を出すと、ヒジをはじめとした多くの中段技をかわすことができる。もっとも使えるのは、螺旋蹴り〔K＋G〕や螺旋風刃〔K＋GP〕の先端をノーマルヒットさせたあと。普通のキャラクターなら投げが届かないため、基本的な二択を回避できる。避けと違い、タイミングを遅らせた打撃にも対応できるのがポイントだ。肘打ち〔⇨P〕をガードされたあとなど距離が近いときに使うなら、後転入力後に投げ抜けコマンドを仕込むといい。ただし、これで技をかわしてもカゲ側が不利なので、そのあとは相手の出方を慎重にうかがうこと。また、バックダッシュ→後転とつなげば、相手との距離を一気に離せる。とりあえず安全に間合いを離したいときは、これも活用してみよう。

低い姿勢で技をかわす。状況を選んで使えば、安全に間合いを離す手段として機能してくれる。投げ抜けを仕込めばさらにローリスクに。

バックダッシュのみだと硬化時間ができてしまうが、後転につなげば効果時間を短縮してさらに後退可能。間合い調節の手段に使おう。

背向け状態の十文字構えを使いこなそう

背向け十文字構えへの移行技のなかで、もっとも使いやすいのは小太刀抜き〔⇦K〕。ここから派生技、通常構え、十文字構えの3種を使い分け、相手を翻弄しよう。十文字構えへと移行した場合、小太刀抜きノーマルヒット後は裏手刀・臨、カウンター後は裏当てで相手の割り込みをつぶせる。また、ガードされていた場合も派生技を警戒させられるので、ある程度強気に攻めてOK。上で挙げた中段・下段技のほか、発生の早い十字裏葉やそこからの連係技で様子を見るのもオススメだ。

また、これらの技を受け身攻めに組み込むのも有効。たとえば腹崩れ→裏水車〔⬊K＋G〕から十文字構えに移行すれば、その場受け身を取る相手に裏当てを重ねられる。裏の選択肢として、各種下段技や闇霞〔敵背後P＋G〕も使っていこう。正面に向き直してからの攻めも有効だ。

小太刀抜きは、有利な状況で使えば相手の技をさばきやすい。相手のさまざまな行動に対応するリスクの低い技として機能する。

派生技の龍尾蹴り〔⇦KK〕カウンター後は半月蹴り〔敵背後⇩K〕で追い打ち。これを見せておけば、相手は手を出しにくくなる。

1発で止め、通常構えを維持するのも選択肢のひとつ。しゃがみガードで振り向きつつ、相手の行動をうかがうのが手堅い。

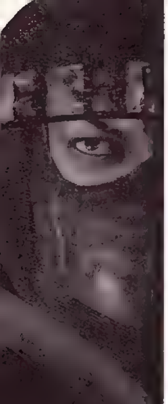
十文字構えに移行した場合は、裏当てと裏手刀・臨で二択を迫るのが基本。小太刀抜きのヒット状況によって技を切り替えよう。

流影転〔十文字構え中⇩or⇧〕中に投げを受けた場合は、横投げになることも多い。これを使うときは、投げ抜けを忘れずに仕込む。

奥に移動した場合は⇦P＋G、手前に移動した場合は⇨P＋Gが投げ抜けコマンド。アオイの持つ流水〔天地陰陽中⇩or⇧〕と同じだ。

背向け十文字構えからの技と活用法

技名とコマンド	使い方
十字裏葉 敵背後、十文字構え中P	発生の早さと派生技を活かして攻めの起点に。小太刀抜きをガードされたあとに出すと、アッパークラスの技に勝てる。
裏太刀蹴り 敵背後、十文字構え中K	立ちガードさせれば有利に。構えを解除し、二択をしかけよう。カウンター時には、風刃裏水車〔⇩P＋KK〕などで追い打ちできる。
裏手刀・臨 敵背後、十文字構え中⇩P	小太刀抜きヒット後につなげば割り込まれない。ヒットしたあとは、二択をしかけよう。ガードされたときも確定の反撃は受けない。
裏水面切り 敵背後、十文字構え中⇩K	全回転で、ヒット時にダウンを奪う下段技。主に受け身攻めに使おう。構えを維持したときと、解除したときで技のスキが変わる。
裏当て 敵背後、十文字構え中P＋K	ノーマルヒットで腹崩れ、しゃがみガード時のみよろけを誘発。唯一の中段だが、ガードされても確定反撃を受けないなど性能は高い。
残影転 敵背後、十文字構え中⇩or⇧	避け性能のある移動技。技をかわしたあとも不利になる場合が多いので、さらに避け投げ抜けにつなぐなどの工夫をしていこう。



コンボ紹介

COMBO

浮かせ技の主力が技切り替えの対象となるカゲ。ヒット後のコンボもまったく異なるので、メインにすえる技はしっかりチェックしよう。トレードマークとなる孤延落からのコンボも、前作より若干パワーアップした部分がある。ここも注目ポイントだ。

葉隠流　陰・揚撃からのコンボ　わずかなダメージアップもしっかりモノにしよう

葉隠流　陰・揚撃 A1 ⬇↘Ⓟ

小カウンター以上

1. 地摺り弾 ⇩Ⓟ → 螺旋蓋龍刃 Ⓚ+ⒼⓅⓅ

2. 地摺り弾 ⇩Ⓟ → 影刃 ⇨⇩↘Ⓟ+Ⓚ
3. 風刃裏水車 ⇩Ⓟ+ⓀⓀ

葉隠流　陰・揚撃カウンター後のコンボは、安定度が高い。まず、基本にすえていくのは3で、足位置に関係なく全キャラクターに対して決められる。ダメージアップを図りたいときは、足位置が平行でカゲまで、ハの字ならリオンと重量級以外(シュンもやや不安定)に決まる2を取り入れていこう。足位置ハの字で対軽量級なら、最後を水車蹴り〔↖Ⓚ+Ⓖ〕に変え、さらにダメージを稼ぐことも可能だ。

1は、足位置ハの字のときにアオイに決められる大ダメージコンボ。対ブラッドは、しゃがみⓅの部分を葉重ねキャンセル〔ⓅⓀⒼ〕にすれば入るので覚えておこう。そのほか、足位置がハの字で相手がベネッサなら側弾重ねキャンセル〔↗ⓅⓀⒼ〕→水車蹴りなども入る。

岩暫破からのコンボ　状況別の緻密な使い分けが必須

岩暫破 A2 ⬇↘Ⓟ

硬化カウンター以上

1. 落刃返り ⇦⇦Ⓟ → 裏葉~葉重ねキャンセル (敵背後)ⓅⓀⒼ → 水車蹴り ↖Ⓚ+Ⓖ

2. 螺旋 ⇦Ⓟ → 弾拳 ➡Ⓟ → 風刃裏水車 ⇩Ⓟ+ⓀⓀ

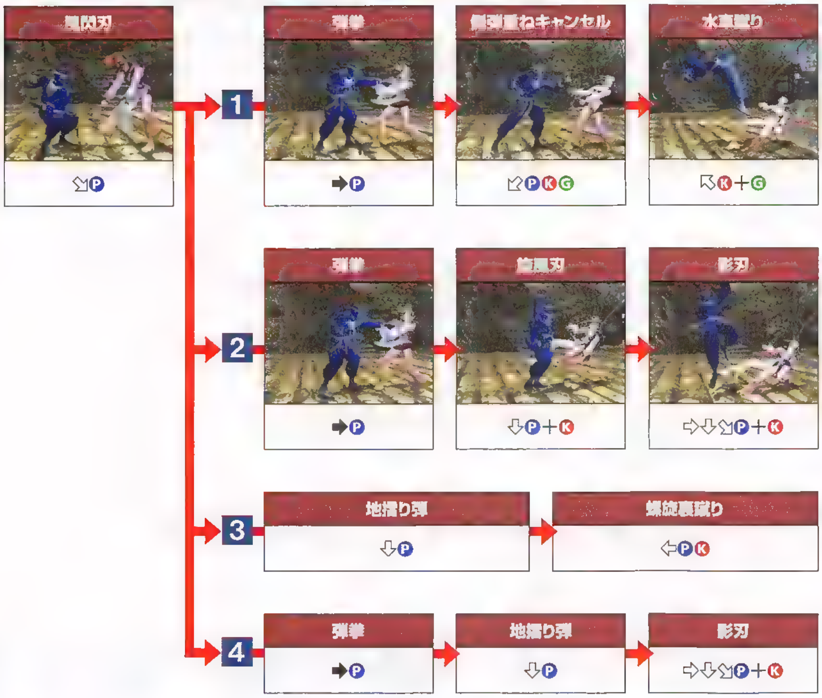
3. 弾拳 ➡Ⓟ → 螺旋裏蹴り ⇦ⓅⓀ
4. 弾拳 ➡Ⓟ → 弾拳 ➡Ⓟ → 影刃 ⇨⇩↘Ⓟ+Ⓚ
5. 弾拳 ➡Ⓟ → 影刃 ⇨⇩↘Ⓟ+Ⓚ
6. 烈掌脚 ➡ⓅⓅⓀ

岩暫破後の空中コンボはかなりマニアック。基本となるコンボは5で、硬化カウンター、カウンターを問わず軽・中量級キャラクターの多くに決められる。ただし、ジャッキー、アキラ、足位置がハの字のゴウ、ブラッド、カゲに対して硬化カウンターヒットしたときは、立ちⓅを1発入れた時点で距離が離れてしまう。この場合は、ダメージアップを兼ねて4に切り替えよう。また、足位置がハの字でレイ、ラウに硬化カウンターヒットした場合、立ちⓅが非常に当たりにくい。有効な追い打ちがないので、とりあえず立ちⓅを出してからその後の行動を考えるのがオススメだ。

対ウルフは、足位置が平行のとき6、足位置がハの字のときは硬化カウンター時4、カウンター時は直接螺旋裏蹴りを狙っていく。ジェフリー相手は、足位置が平行なら6、ハの字のときは3を使おう。ただし、対重量級の際はほとんどがバウンドコンボとなり、硬化カウンターの場合は受け身でかわされやすい。コンボにつなぐ際は、あらかじめそれを想定しておきたい。なお、3のコンボは足位置がハの字での硬化カウンター時、対ゴウ、ブラッドにも決められる。立ちⓅを1フレーム消費で出せば、リオンにも入るので覚えておこう。

さらにダメージアップを図りたいときは、1と2を取り入れる。1は足位置がハの字、カウンター限定で、サラ、ベネッサ、ゴウ、レイ、カゲ、シュン、リオン、アキラに決まる。対シュン専用の2は、足位置がハの字なら硬化カウンター始動でも狙えるコンボだ。

風閃刃からのコンボ　浮かせ直しを使った高難度コンボもある

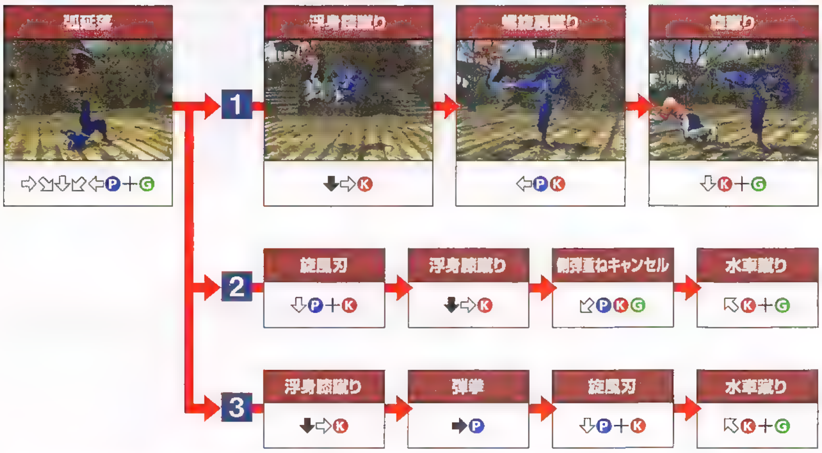


風閃刃ヒット後は、ラウまでの相手に2(カウンターならジャッキー、アキラもOK)、重量級などそれ以外の相手に立ちP→風刃裏水車〔⇩P+KK〕というのが基本。アキラやジャッキーにノーマルヒットさせたあとは、4を使っていこう。1は、風閃刃を出す前の足位置が平行で、対軽量級限定となるコンボ。ヒット後に受け身攻めはできなくなるが、総ダメージが大きいので使う価値は高い。

また、風閃刃ヒット後にタイミングよく技を当てると、相手を浮かせ直すことができる。なかでも、前ダッシュからのしゃがみPを使った3のコンボは、難度が低く実戦的。足位置平行始動で、アキラと重量級に狙っていこう。

そのほかでは、落刃返り〔⇦⇦P〕を少しだけ遅らせて当て、裏葉〜葉重ねキャンセル〔敵背後PKG〕→影刃というコンボもオススメ。足位置平行始動で、全キャラクターに入る。相手がシュンの場合は比較的簡単に決められ、さらに酔い覚ましにもなるので積極的に狙おう。また、シュンを含む一部のキャラクターに対しては、最後を水車蹴り〔⬁K+G〕や旋蹴り〔⇩K+G〕にすることもできる。

弧延落からのコンボ　中量級に対するダメージ効率がアップ



弧延落からのコンボでは、今作から可能となった1に注目。ベネッサ、ブラッド、レイ、リオン、ラウに入り、最大ダメージになる。サラに対しては、前作までと同じく最後を風刃裏水車〔⇩P+KK〕に。そのほかの中量級には、中蹴り〔⬂K〕か螺旋蹴り〔K+G〕に切り替えたコンボを決めよう。また、ラウまでの相手に入る浮身膝蹴り→螺旋〔⇦P〕→奈落落とし〔⇨⇩⬂P+K〕という新コンボもある。ゴウとシュンに対しての最大ダメージコンボだ。重量級には2が基本。水車蹴りで締めるため受け身攻めはできないが、ダメージは十分だ。最速の浮身膝蹴りが当たらないアオイとパイには、2が最大ダメージとなる。少しダッシュして、なるべく高い位置で旋風刃を当てよう。

その他のコンボ

葉隠流　陽・飛猿〔十文字構え中K+G〕の頭崩れからは、螺旋蒼龍刃〔K+GPP〕(相手シュン以外)か十文字葉重ね〔十文字構え中PK〕→影刃〔⇨⇩⬂P+K〕(相手ジェフリー以外)を決めていこう。葉隠流 陰・水月砲〔十文字構え中P+K〕ヒット時の腹崩れや、龍尾閃〔⇦⇦K+G〕カウンター時などの足崩れに対しては、裏水車〔⬂K+G〕が基本の追い打ちになる。また、円月蹴り〔⬀K+G〕の叩きつけ後は、軽・中量級に入るしゃがみP→影刃が基本コンボ。足位置がハの字のときは、しゃがみP→螺旋裏蹴り〔⇦PK〕が決まる。

葉隠流　陰・明王陣〔十文字構え中P+K+G〕を決めたあとは、一気に大ダメージを与えるチャンスだ。

十文字走り〔十文字構え中⇨⇨〕で接近し、葉隠流　陽・飛猿。これで頭崩れを奪い、さらにコンボを決める。

対軽・中量級、足位置がハの字なら、Gで十文字構えを解除して円月蹴り。コンボダメージやや大。

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

フラミンゴからの迅速な打撃網

ドラゴンスマッシュキャノン〔⇘⇘Ⓚ〕やサーペントスマッシュキャノン〔⇩Ⓟ+ⓀⓀ〕など、通常構えから出せる浮かせ技が非常に高性能だった『VF4EVO』時代のサラ。比較的空中コンボへ持ち込みやすく、さらにコンボダメージが大きいため、1回1回の読み合いとヒット確認を重要視するキャラクターだった。『VF4FT』でも通常構えからの技の性能は衰えていないが、コンボダメージがやや減少。代わりにフラミンゴのバリエーションが大幅に増加し、より対応されにくい攻撃的な構えとなってリニューアルされた。新生サラを使いこなすには、自由度の増したフラミンゴをいかに制御するかがカギとなる。

PROFILE

国籍	アメリカ合衆国	身長	179cm
性別	女	体重	55kg
血液型	AB	スリーサイズ	90/57/90
職業	大学生	格闘スタイル	マーシャルアーツ
趣味	スカイダイビング		

SARAH BRYANT
サラ・ブライアント

NEW ITEM

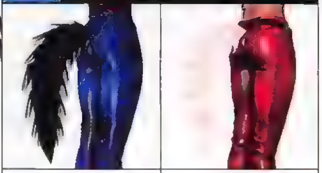
上半身 マジカルスタッフ

1P	2P
入手条件	争奪戦に勝利する

頭 80'sメイク

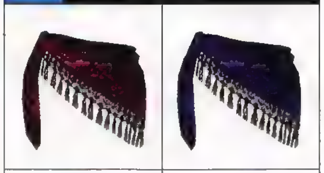
1P	2P
入手条件	争奪戦に勝利する

下半身 キャットテール

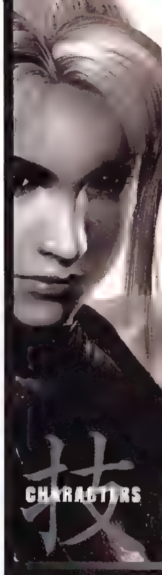


1P	2P
入手条件	チャレンジモードでコインを集める

下半身 腰巻



1P	2P
入手条件	バトルアリーナをクリアする

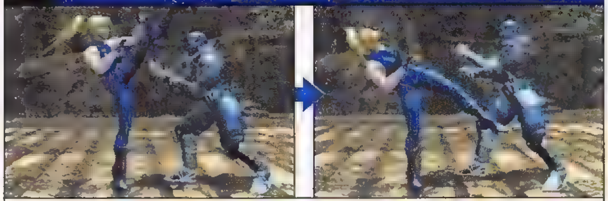


切り替え技解説
SKILL CHANGE

技A2、技B2ともに『VF4』時代に戦術の主軸となっていた技。『VF4EVO』で大変革を遂げたキャラクターだけに、どちらの技を選ぶかで立ち回りの方針が大きく変化する。攻撃と防御に安定性を求めるか、攻めのバリエーションを増やすかで技を選ぼう。

技A 攻撃的な中段と守備的な中段

A1 クレセントヒール



⇦K+G

モーションや性能は『VF4EVO』と変わっておらず、ヒット後コンボに持ち込める点も同じ。この技のポイントは、技の途中をGでキャンセルできるようになったこと。通常構えから単発技のフェイントでフラミンゴに移行できるので、相手を翻弄するのに役立つ。

A2 スピンエッジキック

⇦K+G

その場で足を一回転させ、踵から蹴り下ろす攻撃。発生は多少遅いものの、技のリーチが非常に長い。『VF4』同様、近づいてきた相手を迎撃すべく、中間距離から防御的に使っていこう。ガードされると大きなスキができるが、距離が離れるため反撃は受けにくい。

技選択のポイント

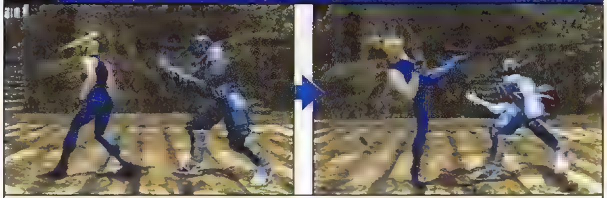
性能的には、スピンエッジキックの方が使い勝手がいい。中間距離でばらまいて相手に技を出しにくい印象を与えられれば、こちらの行動が自由になる。一方、クレセントヒールは確定反撃を受けず、技そのものの自由度が高い。出始めのモーションで立ちガードしがちになった相手にフラミンゴから攻め込もう。

性能はスピンエッジキックと比べてやや見劣りするが、戦術の幅を広げる意味で一役買う。

この技は中間距離の立ち回りに活用できる。相手の前進に合わせるように出していこう。

技B 同じ全回転技だが、使い勝手は大違い

B1 スピニングスケアクロウ



K+G

全回転の上段技で、技後はフラミンゴに移行。ヒットすればカットインパンチ〔フラミンゴ中P〕が連続ヒット。カウンターならカットインチョップ〔フラミンゴ中⇘P〕がつながる。しかも、ガードされたあとも有利になるため、そこから攻め込むことが可能である。

B2 スピンキック

K+G

回転技に乏しいサラにとってうれしい全回転の中段技。発生こそ遅いものの、相手の受け身を攻める際には役立つ。ガードされるとヒジクラスまでの反撃を受けてしまうが、これを使えば相手の行動を立ちガードに限定させることができるので、利用価値は高い。

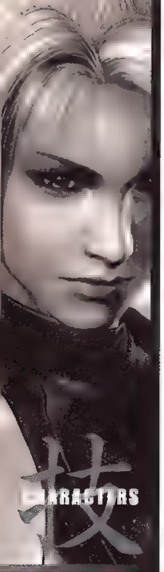
技選択のポイント

技をガードしたあとなど、不利でも相手が技を出してきやすい場面では、発生の早いスピニングスケアクロウが効果を発揮する。カウンターヒット時の見返りが大きいのもうれしい。受け身を攻めるときなど相手がしゃがみガードしやすい場面では、中段技であるスピンキックの方が活躍してくれるだろう。

この技は普段の立ち合いで使いやすい。ガードされても確定反撃を受けないのも利点だ。

相手の受け身に重ねるのが、主な使い方。立ち合いで使った場合、つぶされることが多い。

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ



新技&重要変更点解説

NEW SKILLS

新たな特殊行動となるステップが加わり、フラミンゴからのバリエーションが充実。通常構えの主力であった技は全体的に陰りが見えるものの、直接ステップに移行できる技が多く加わり、戦術におけるフラミンゴの重要性が増している。

ストレートリード

P or ➡P or ⬅P　上段 10

→ **変 ジャブストレート**

PP　上段 10

→ **リ コンボバックスピンキック**

PPK　特上 20

→ **新 コンボリバースハイキック 01**

PPPK　上段 13

→ フラミンゴへ

リ パンチニーキック 02

P⇩K　中段 18

変 ヴァーティカルフックキック 03

K or ➡K　上段 21

→ **ハイキックストレート**

KP　上段 8

変 ドラゴンスマッシュキャノン 04

⇘⇘K　中段 28

変 スナップサイドチョップ

⇘P　上段 10

→ **変 セットアップコンビネーション**

⇘PK　特上 20

→ **新 ステップ 05**

⇘PKP+K+G　特殊 ―

ライジングエルボー

⇨P　中段 16

→ **新 エルボーフックキック 06**

⇨P⇦K　上段 18

→ フラミンゴへ

→ P+K+Gでステップへ

ヴァルキリーロー

⇙K+G　下段 12

→ **変 ヴァルキリーソード**

⇙K+GK　上段 20

→ **新 ステップ 07**

⇙K+GKP+K+G　特殊 ―

変 レッグスライサー 08

⇩K+G　下段 18

リ スピンヒールソード 09

⇨K+G　中段 30

変 サーペントトーキック

⇩P+K　中段 16

→ **サーペントスマッシュキャノン 10**

⇩P+KK　上段 10

新 ターンフックキック 11

(敵背後)K+G　上段 20

→ フラミンゴへ

→ P+K+Gでステップへ

新 バックナックル

フラミンゴ中⇨P+K　上段 9

→ **新 バックナックルサイドキック 12**

フラミンゴ中⇨P+KK　中段 19

新 バックスピンキック

フラミンゴ中K+G　上段 20

→ **新 リバースハイキック 14**

フラミンゴ中K+GK　上段 13

→ フラミンゴへ

→ **新 バックナックルローキック**

フラミンゴ中⇨P+K⇩K　下段 10

→ **新 エッジキックコンボ・ダブル**

フラミンゴ中⇨P+K⇩K
(ヒット時)K　中段 10

→ **新 エッジキックコンボ・トリプル 13**

フラミンゴ中⇨P+K⇦KK
(ヒット時)K　上段 10

→ フラミンゴへ

結城晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守剛
ブラッド・バーンズ

新 ステップ 15

フラミンゴ中P+K+G

特殊 | ―

新 ステップ～クロスストレート

ステップ中P

上段 | 10

新 クロスストレート～フックキック 16

ステップ中PK

特上 | 18

→ フラミンゴへ

→ P+K+Gでステップへ

新 ステップ～トーキック

ステップ中K

中段 | 16

新 トーキック～バックスピンキック

ステップ中KK

上段 | 20

新 トーキックコンビネーション 17

ステップ中KKK

中段 | 16

→ Gキャンセルでフラミンゴへ

→ Gキャンセルでフラミンゴへ

新 ステップ～ラウンドスピンキック

ステップ中K+G

上段 | 20

新 トルネードスピンキック 18

ステップ中K+GK

特上 | 20

新 ステップ～ロースピンキック 19

ステップ中⇩K+G

下段 | 20

→ フラミンゴへ

新 ステップ～ローキック

ステップ中⇩K

下段 | 10

新 エッジキックコンボ・ダブル

ステップ中⇩K(ヒット時)K

中段 | 10

新 エッジキックコンボ・トリプル 20

ステップ中⇩KK(ヒット時)K

上段 | 10

→ フラミンゴへ

新 ステップ～フェイク 21

ステップ中P+K(対・下P)

さばき | ―

→ フラミンゴへ

新技&変更点補足

01 PPKK 3発目は特殊上段で全回転、4発目はガードされても有利。4発目は最大ディレイをかけても連続ヒットする。

02 P⇩K 立ちPからクイックニー(⇨K)に連係させる技。ヒット効果はクイックニーと同じだが、ガードされたときの不利が大きい。

03 K or ➡K Kで出した場合は小カウンターヒット以上、➡Kの場合は硬化カウンターから相手を浮かせることが可能となっている。

04 ⇘⇘K ガード時にヒジクラスまでの反撃を受け、リーチも短くなった。そのほか、空中コンボに使ったときの浮き直しもない。

05 ⇘PKP+K+G 2発目がガードされると不利(2フレーム)に。その代わりに追加入力で直接ステップに移行できるようになった。

06 ⇨P⇦K ライジングエルボーから上段キックへの派生技。最速で出せば1発目がノーマルヒットでも連続ヒットし、有利になる。

07 ⇙K+GKP+K+G 2発目の技の展開が多少遅くなり、ガードされると不利になった。

08 ⇩K+G 小カウンターでは足崩れにならず、中カウンター以上でコンボ可能。

09 ⇨K+G モーションが大きく変更されたが、性能は『VF4EVO』と同様である。

10 ⇩P+KK 1発目がガードされた場合、確定反撃で投げが決められてしまう。コンボは『VF4EVO』とほぼ変わらない。

11 (敵背後)K+G ノーマルヒットから有利となる全回転の上段技。フラミンゴに移行するほか、追加入力で直接ステップへ。

12 フラミンゴ中⇨P+KK 2発目の性能は『VF4EVO』のパンチサイドキックと同等。しゃがみ状態にヒット時するとよろけを誘発する。

13 フラミンゴ中⇨P+K⇩KK(ヒット時)K 2発目の下段蹴りがヒットしたときのみ、追加入力で4発目まで連続ヒットする。入力はかなりシビアで、Kボタン連打では出ない。

14 フラミンゴ中K+GK モーション、技後の状態はコンボリバースハイキックとほぼ同等だが、こちらは1発目が上段技である。

15 フラミンゴ中P+K+G 足位置を2回入れ替える特殊動作。1回目の入れ替えが終わるまでに追加入力することで派生技を出せる。

16 ステップ中PK 2発目は特殊上段。最速で出せば連続ヒットし、有利となる。

17 ステップ中KKK 最速で出せば2発目まで連続ヒットするほか、3発目がカウンターヒットすれば急所崩れを誘発できる。

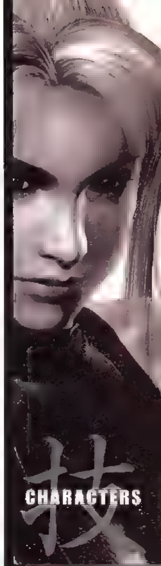
18 ステップ中K+GK 1発目はガードされても有利なので、主に単発で使おう。

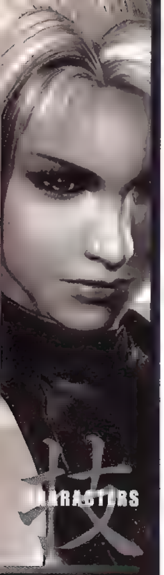
19 ステップ中⇩K+G 全回転下段技としては発生が早く、攻撃の軸となりうる。

20 ステップ中⇩KK(ヒット時)K バックナックルから下段技への派生と同様。

21 ステップ中P+K フラミンゴ中P+Kと同じ技。技後はフラミンゴへと移行する。

その他の変更点:サイドネックカットソード(フラミンゴ中⇩or⇧P+K)がGでキャンセル可能となった。その後はフラミンゴへ移行。





戦術指南
TACTICS

通常構えとフラミンゴという2種の構えを持つサラ。攻め込む際は、それぞれの特性を活かしていきたい。通常構えはの読み合いを重視した戦術を、対応されにくく継続性のあるフラミンゴからは、先読み的に技を選択し連係を組み立てていこう。

基礎 距離に応じて技を選択しよう

近距離では、技はリニューアルされたが前作と同様にパンチニーキック〔P⇩K〕が主力となる。この技と立ちP→投げという連係で二択攻撃をしかけていこう。パンチニーキックの2発目がカウンターヒットした場合は、サーペントスマッシュキャノン〔⇩P+KK〕につないでいくのが理想の戦法だ。なお、しゃがみヒットの場合はわずかに不利だが、立ちPやしゃがみPを出しておけば先手を取りやすい。

お互いに様子を見ることの多い中間距離では、ミドルキック〔⇘K〕などリーチが長くスキの小さい技でけん制していこう。相手が攻めてくるようならレッグスライサー〔⇩K+G〕で迎撃したり、技の空振りを誘ってドラゴンスマッシュキャノン〔⇘⇘K〕を狙っていくのが基本だ。切り替え技にスピンエッジキック〔⇦K+G〕を選んでいるなら、相手の前進に置いておくように出すのも効果的な戦術といえる。

立ちPは近距離戦の要。相手の立ちPをガードしたあとに出すのも有効だ。

投げへの連係を警戒して技を出してくる相手には2発目がカウンターヒットする。

or

ガードしがちな相手には投げを狙う。立ちPから最速で投げを入力しよう。

ミドルキックの先端をガードさせれば、相手の投げが届かずほぼリスクがない。これを攻め込むきっかけにしていこう。

様子を見る相手には、スイッチキック〔⇦K〕かダブルライズキック〔⇦P+K〕をガードさせてフラミンゴから攻める。

主要技の発生速度と反撃技

全体的に発生の早い技がそろっており立ち回りに困ることはないが、有利差が小さいとき(+2～3フレーム)には注意が必要。ライジングエルボーは発生が早い代わりに技の当たり判定が弱く、かわし性能のある技との相性が悪い。そのため、フレーム差を考慮せず、判定の強いジャックナイフキックやサーペントトーキックなども選択肢に入れておこう。

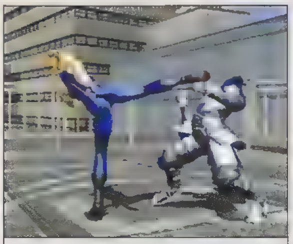
サラにとって、的確な反撃はフラミンゴに移行するチャンスでもある。セットアップコンビネーションとエルボーフックキックは、ヒット後有利でフラミンゴからの攻めを継続できるほか、追加入力でステップにも移行できるので、反撃から追加ダメージを狙う最大のチャンスとなる。また、ドラゴンスマッシュキャノンは、⇘⇘入力で1フレーム消費してしまうことが多い。数字どおり16フレームのスキに使うよりも、ヒザクラス以上の反撃に狙っていこう。

主要技の発生フレーム

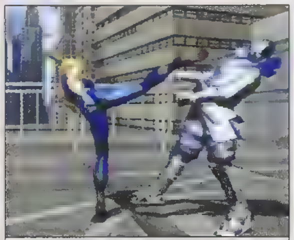
技名	コマンド	発生
ストレートリード	P	11
ブリーズショット	⇨P+K	12
ライジングエルボー	⇨P	14
ヴァーティカルフックキック	K or ➡K	14
ジャックナイフキック	⇩K	15
ミドルキック	⇘K	16
ドラゴンスマッシュキャノン	⇘⇘K	16
サーペントトーキック	⇩P+K	16
スイッチキック	⇦K	17
スピニングスケアクロウ	K+G (技B1)	19
カットインパンチ	フラミンゴ中P	10
バックナックル	フラミンゴ中⇨P+K	12
ライトハイキック	フラミンゴ中K	14
バックスピンキック	フラミンゴ中K+G	16
カットインミドル	フラミンゴ中⇘K	18

優秀なかわし技を持つ相手にライジングエルボーを出すのは危険。ジャックナイフキックも使おう。

スイッチキックは発生が多少遅いが、攻撃力が小さく、つぶされても小カウンターなので使いやすい。



ストームコンビネーションは硬化カウンターで全発ヒットし、ダメージも大きめ。重量級Pクラスへの反撃技として使おう。



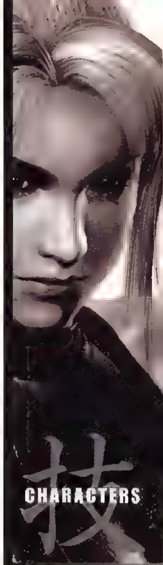
ハイキックストレートは⇩⇘⇨Kという入力で出そう。難しいが、反撃技として重宝するので覚えたいテクニックだ。

反撃に使う技一覧

技名	コマンド	ガードした技のスキ	相手の状態	
			立ち	しゃがみ
パンチハイキック	PK	−11	○	×
セットアップコンビネーション	⇘PK	−12	○	×
ストームコンビネーション	⇨P+KPK	−13	○	×
エルボーフックキック	⇨P⇦K	−14	○	○
ハイキックストレート	KP	−15	○	×
サーペントスマッシュキャノン	⇩P+KK	−16	○	○
ドラゴンスマッシュキャノン	⇘⇘K	−16	○	○

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

フラミンゴをフル活用した戦術を展開しよう



フラミンゴに移行したあとの狙い

有利な状況でフラミンゴになった場合、主に右表の選択肢を取っていこう。これらの技のなかでもっとも重要なのは、『VF4EVO』時代と同様にライトハイキック。サラにはさばき技に強いバックスピンキックや、屈伸ガードで様子を見る相手に強いバックナックルからの連係があるため、下段技で割り込んでくる割合が増えてくる。その割り込み技にうまくライトハイキックでカウンターヒットを狙っていくのがフラミンゴから攻め込むときのポイントだ。ライトハイキックのカウンターヒットを確認したら、セットアップコンビネーション〔⬂ⓅⓀ〕で追撃しよう。

新技のステップ〔フラミンゴ中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ〕は、フラミンゴからの攻めにガードで耐え続ける相手に有効な技。ステップに移行したあとは、ステップ〜トーキック〔ステップ中Ⓚ〕とステップ〜ロースピンキック〔ステップ中⇩Ⓚ+Ⓖ〕の二択をしかけていくのが基本となる。前者がしゃがみ状態にヒットしてよろけを誘発したら、通常構えからダメージの大きい二択攻撃をしかけていこう。その際、ヒットした距離から上段投げが届くこともポイントだ。また、トーキックコンビネーション〔ステップ中ⓀⓀⓀ〕はある程度出し切ってもいい技。3発目をディレイで出してカウンターヒットを誘ったり、3発目をキャンセルしてクラッシュロー〔フラミンゴ中⇩Ⓚ〕などに連係できれば、かなり対応の困難な攻めとなる。なお、ステップに移行した場合、発生の遅い技でもたやすく割り込まれるほど不利となる。こちらの行動を見ないで攻めてくる相手にはほとんど効かないので、まずは相手のタイプを判断することが大事だ。

さばき技にはバックスピンキックが有効。ヒット後は2発目につなぐか1発止めからライジングエルボーと上段投げの二択を迫ろう。

ステップからの攻めは見切られにくいが、技の発生までに多少時間がかかる。ステップからの技はほぼ決め打ちで出そう。

フラミンゴ中の主力技

技名とコマンド	技の性質
ライトハイキック フラミンゴ中Ⓚ	相手の割り込みへの対応に使う。最低限ガードさせれば攻めを継続できる。腹側避け、しゃがみガード、対上段Ⓚのさばき技に弱い。
カットインミドル フラミンゴ中⬂Ⓚ	相手のしゃがみガードに対応。カウンターヒットなら攻めを継続できる。避け行動、立ちガード、発生の早い技に弱い。
バックスピンキック フラミンゴ中Ⓚ+Ⓖ	相手の避け行動、立ち技での割り込みに対応。派生技をガードさせれば有利となり、さらに攻め込める。しゃがみガードに弱い。
ガトリングキックビート フラミンゴ中or⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ	相手の避け行動、立ちガードに対応。決まれば大ダメージを与えるが、攻めは途切れる。割り込み、しゃがみガードに弱い。
バックナックルサイドキック フラミンゴ中⇨Ⓟ+ⓀⓀ	ガードで様子を見る相手に二択として使っていけるほか、一瞬しゃがんですぐに技を出す相手にカウンターヒットを奪える。
エッジキックコンボ・トリプル フラミンゴ中⇨Ⓟ+Ⓚ⇩ⓀⓀⓀ	ガードで様子を見る相手への二択。バックナックルサイドキック同様、下段技での割り込みや対立ちⓅのさばき技に弱い。

不利な状況で選択したい技

技名とコマンド	技の性質
バックロールエスケープ フラミンゴ中⇦	攻撃を避ける特性があり、直線系、半回転系の技をかわすことができる。全回転技、上段投げに弱いほか、様子を見られると分が悪い。
カットインパンチ フラミンゴ中Ⓟ	不利が小さい(2フレーム)状況で、重量級Ⓟクラスの発生を持つ立ち技をつぶせる。立ちⓅ、しゃがみⓅに弱いが、手堅い選択肢。
サイドネックカットソード フラミンゴ中⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ	出始めに攻撃を避ける特性があり、直線系の打撃をかわしやすい。攻撃の発生が遅いためガードされやすく、確定反撃を受ける。
フェイク フラミンゴ中Ⓟ+Ⓚ	しゃがみⓅでフラミンゴを止めようとする相手に有効。意外にスキが小さく、この動作を見てから反撃を決められることはあまりない。

コンボリバースハイキックで先手を取る

コンボリバースハイキック〔ⓅⓅⓀⓀ〕は、4発目が立ちガードされてもフラミンゴから攻め込めるため、普段の立ち合いで出していけば先手を取りやすい。ただ、立ちガードされている分には問題ないが、恐いのはしゃがみガードで3発目をかわされること。そこで、3発目が特殊上段により相手が技を出しにくいことを利用し、ジャブストレート〔ⓅⓅ〕からガードされても攻め込めるスイッチキック〔⇦Ⓚ〕に連係させていくとよい。なお、ジャブストレートは硬化が長くその後の連係が止められやすいので、コンボバックスピンキック〔ⓅⓅⓀ〕を遅めのディレイで出したり、立ちⓅ→上段投げといった攻めに連係させていくと、基本の選択肢であるコンボリバースハイキックやスイッチキックが活きてくる。

立ちガードしている相手なら攻め放題。コンボリバースハイキックを4発ガードさせてフラミンゴから攻めていこう。

しゃがみガードをする相手には別の連係で攻めていく。スイッチキックの代わりにハイドサイドキック〔Ⓟ+Ⓚ〕を狙うのも有効だ。

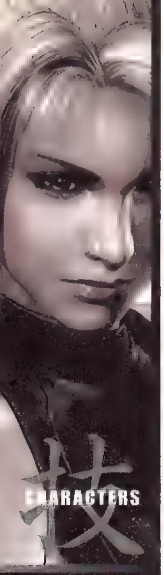
フラミンゴを使った受け身攻め

空中コンボをフラミンゴ移行技で締めたあとなどは、そのままフラミンゴから受け身攻めをしていこう。使う技はバックナックル〔フラミンゴ中⇨Ⓟ+Ⓚ〕からの中段と下段の派生技。相手が受け身をしている最中に1発目を出しておき、2発目がちょうど重なるようにすれば二択を迫ることができる。相手の避け行動に対しては、ディレイを長めにかけて失敗避けにエッジキックコンボ・トリプル〔フラミンゴ中⇨Ⓟ+Ⓚ⇩ⓀⓀⓀ〕を狙ったり、バックナックルで止めて上段投げを狙っていくのが有効だ。また、カットインミドル〔フラミンゴ中⬂Ⓚ〕とガトリングキックビート〔フラミンゴ中⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ〕の二択も強力。これにカットインパンチ〔フラミンゴ中Ⓟ〕→上段投げという連係を交ぜていこう。

相手が受け身を取ったときにバックナックルを空振りさせておき、次の技で二択をしかける。技のつなぎが速いので見切られにくい。

別の受け身攻めとしては、ガトリングキックビートが有効。ぴったり重ねればしゃがみ状態以外の行動に対応できる。

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ



コンボ紹介
COMBO

今作ではドラゴンスマッシュキャノンの浮き直しがなくなり、コンボがシンプルになった。特定の浮かせ技からのコンボ以外は難易度が低いものばかりで、シビアなヒット確認と足位置確認をあまり必要としない。チャンスがあったら確実に決めていこう。

ドラゴンスマッシュキャノンからのコンボ　コンボの途中で足位置を確認

ドラゴンスマッシュキャノン ⇘⇘Ⓚ

1. ハイキックストレート ➡ⓀⓅ → ジャックナイフミドルキック ⇩ⓀⓀ
2. ハイキックストレート ➡ⓀⓅ → ダブルジョイントバット ⇨ⓅⓀ
3. ハイキックストレート ➡ⓀⓅ → ドラゴンスマッシュキャノン ⇘⇘Ⓚ
4. ストレートリード ⬅Ⓟ → ジャックナイフミドルキック ⇩ⓀⓀ

体重がアキラまでの相手ならば、ドラゴンスマッシュキャノンのヒット状況、足位置にかかわらず、ハイキックストレートを出してしまっていい。この技をヒットさせている間に、足位置を確認して次に決める技を選択しよう。

まず、始動技が足位置平行でヒットした場合は、ジャッキーまでの相手に1のコンボが安定する。アキラに対しては、最後をサマーソルトキック〔⇖Ⓚ+Ⓖ〕にして対応しよう。足位置ハの字でノーマルヒットした場合は、重量がカゲ程度までは2のコンボ、ラウまでのキャラクターには3が決まる。ジャッキー、アキラに対してはハイキックストレート後にヴァルキリーソードを狙っていこう。また、カウンター始動の場合は、アキラまで1や2が決まるので、確実にダメージを与えていきたい。

重量級に対しては4を決めていく。このとき、立ちⓅは⬅Ⓟというコマンドで出すこと。それ以外の入力だと当たらないことが多い。

急所崩れ・腹崩れからのコンボ　ヒット確認ができるかどうかがポイント

トーキックコンビネーション ステップ中ⓀⓀⓀ

小カウンター以上

カットインミドル フラミンゴ中⇘Ⓚ

大カウンター

1. ヴァルキリーソード ⇙Ⓚ+ⒼⓀ → カットインパンチ フラミンゴ中Ⓟ → ドラゴンスマッシュキャノン ⇘⇘Ⓚ
2. ヴァルキリーソード ⇙Ⓚ+ⒼⓀ → カットインパンチ〜コンボバックスピンキック フラミンゴ中ⓅⓅⓀ
3. ヴァルキリーソード ⇙Ⓚ+ⒼⓀ → カットインパンチ〜パンチニーキック フラミンゴ中Ⓟ⇩Ⓚ
4. ヴァルキリーソード ⇙Ⓚ+ⒼⓀ → サマーソルトキック フラミンゴ中⇧Ⓚ
5. カットインパンチ フラミンゴ中Ⓟ → ストレートリード ➡Ⓟ → ジャックナイフミドルキック ⇩ⓀⓀ
6. ジャックナイフミドルキック ⇩ⓀⓀ

トーキックコンビネーションからは、足位置に関係なくジャッキーまでのキャラクターに1のコンボが決まる。アキラと重量級に対しては2を決めていこう。ただし、足位置がハの字の場合はヴァルキリーソードが当たらない場合がある。確実に追加ダメージを与えたいなら、安定性の高い6のコンボがいい。

カットインミドルで腹崩れを起こした相手には、Ⓖでフラミンゴを通常構えに戻し、ダメージの大きいコンボを決めよう。軽量級に対しては1のコンボ、そして重量が重くなるにつれて2から4までのコンボを使い分けるといい。その際、足位置平行ならヴァルキリーソード→セットアップコンビネーション〔⇘ⓅⓀ〕というコンボが重量級以外に決まる。確実性を高めるならこのコンボを狙うといい。なお、カットインミドルは大カウンターの判断が困難。そのうえ、腹崩れを確認してからⒼでフラミンゴを解除しても遅い。そこで、大カウンターを確認したらすぐに5を狙っていこう。これならばフラミンゴを解除する必要がなく、アキラまでのキャラクターに決められる。安定感を求めるならこれで決まりだ。

カットインミドルの大カウンターは、キャラクターやそのときの状況によって起こりやすさが変わってくる。特に狙い目なのは、アキラと戦っているときの受け身攻めだ。

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

各種浮かせ技からのコンボ　足位置確認が重要

サーペントスマッシュキャノン

⇩P+KK

ダブルジョイントバット

⇨PK

小カウンター以上

1. **ヴァルキリーソード** ⇖K+GK

→ **カットインパンチ〜パンチニーキック** フラミンゴ中P⇩K

2. **ストレートリード** ➡P → **ストレートリード** ➡P → **ジャックナイフミドルキック** ⇩KK
3. **ヴァルキリーソード** ⇖K+GK → **サマーソルトキック** フラミンゴ中⇧K
4. **スクアトストレート** ⇩P → **ジャックナイフミドルキック** ⇩KK
5. **バックナックルターン** ⇦⇦P → **ターンキック** （敵背後）K
6. **スイッチキック** ⇦K → **カットインパンチ〜パンチニーキック** フラミンゴ中P⇩K

『VF4EVO』のときにかなり研究されたサーペントスマッシュキャノンからのコンボは、今作でもほぼ同じものを決めることが可能だ。ただし、キャラクターによってコンボが大きく変化してくる。まず軽量級に対しては、足位置が平行で3、ハの字で2が決まる。ブラッドとカゲに対しては、平行では1を、ハの字は2の立ちPを1回省いたコンボを決めていこう。そしてゴウには平行で4、ハの字はブラッドと同じものが決まる。ほかの中量級に対しては、基本的に平行で5、ハの字で6を決めていくことになる。なお、シュンに対してはハの字で4が決まるので覚えておこう。また、ウルフには、ダメージは減少しているものの前作と同様に1フレーム遅らせた3のコンボが決まる。入力方法は、ヴァルキリーソードの1発目を⇖⇖K+Gと入力すればOKだ。ジェフリーに対しては平行では5、ハの字ではジャックナイフミドルキック〔⇩KK〕が安定だ。

ダブルジョイントバットの2発目がカウンターヒットしたときの浮きは、サーペントスマッシュキャノンとほぼ同じ高さ。しかし、相手の技によって浮きの高さが変わるので、比較的安定するコンボを決めていきたい。まず、重量がカゲ程度までは足位置に関係なく5のコンボが決まる。それより重いキャラクターに対しては平行で5を、ハの字で6を決めよう。

ハイキックストレートからのコンボ　主に反撃として使うコンボ

ハイキックストレート

➡KP

硬化カウンター以上

1. **ライジングニーダブル** ⬇⇨K+GK

2. **ジャックナイフミドルキック** ⇩KK

ハイキックストレートがカウンターヒットした場合は、中量級までなら足位置に関係なくほぼ1が決まり、重量級に対しては平行始動が1、ハの字で2が決まる。2発目がヒットしないこともあるが、1発目だけでもダメージが大きいので、機会があったら積極的に狙っていきたい。なお、硬化カウンターヒットの場合は、全キャラクターに対して2が決まる。ハイキックストレートがヒットしたときに足位置がハの字であることを確認できたら、2の前に立ちPを挟めば少しダメージが稼げるのだ。

その他のコンボ

レッグスライサー〔⇩K+G〕が中・大カウンターヒットした場合、相手は足崩れ状態となる。中量級までのキャラクターにカウンターをとった場合は、足位置平行ならヴァルキリーソード〔⇖K+GK〕→サマーソルトキック〔フラミンゴ中⇧K〕を、ハの字ならヴァルキリーソード単体で追撃しよう。重量級に対しては、ダブルライズキック〔⇦P+K〕や大ダウン攻撃を決める。

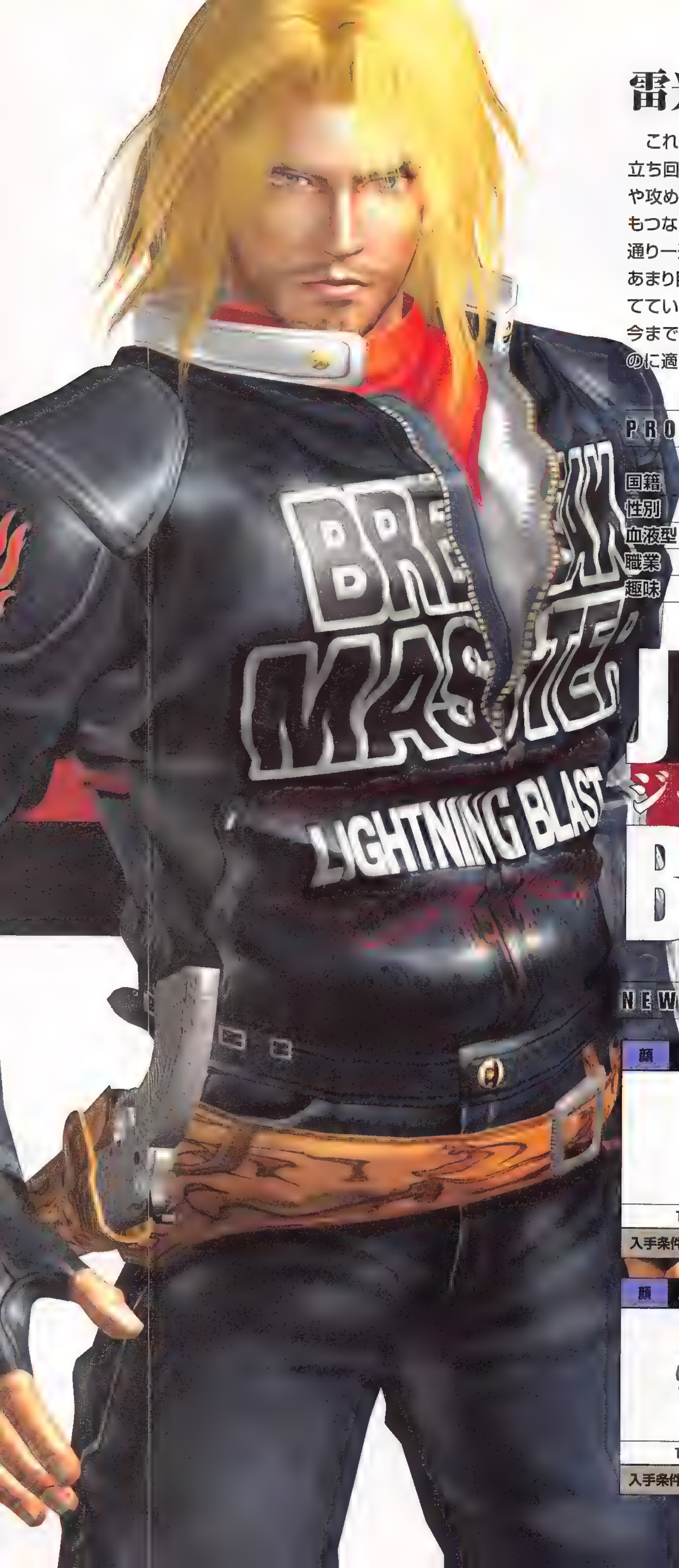
また、ラウンドキック〔⇧K+G〕がカウンターヒットしたときは、ジャックナイフミドルキック〔⇩KK〕が距離に関係なくほぼ安定して決まる。

足崩れにはヴァルキリーソードを決めていこう。これがヒットしている間に足位置も確認できる。

ラウンドキックがカウンターヒットした場合、距離が離れていると高威力のコンボが決まりにくい。

距離、足位置、相手キャラクターにあまり左右されないジャックナイフミドルキックを決めていこう。

結城　晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路　葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守　剛
ブラッド・バーンズ



雷光のごとき攻めで圧倒する

これ以上ないほどに充実した打撃技群。それらを軸とした攻撃的な立ち回りは、今作でも変わらない。簡単なコマンドで出せる浮かせ技や攻め込むのに適した連係技が、そのままジャッキーの扱いやすさにもつながっている。ただし、主力技の一部に変更が加えられたことで、通り一辺倒の攻めだけでは通用しにくくなったことも確か。これまであまり目を向けていなかった技も取り入れ、より幅広い戦術を組み立てていこう。判断能力を高め、状況に応じてベストな選択ができれば、今まで以上の力を発揮することも十分に可能。攻めに変化をつけるのに適した新技、地味に強化された技の使いどころをマスターしよう。

PROFILE

国籍	アメリカ合衆国	身長	182cm
性別	男	体重	75kg
血液型	A	スリーサイズ	110/87/92
職業	インディーカーレーサー	格闘スタイル	截拳道
趣味	トレーニング		

JACKY BRYANT
ジャッキー・ブライアント

NEW ITEM

顔 無精ヒゲ

1P	2P
入手条件	争奪戦に勝利する

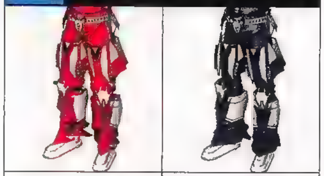
頭 ウェスタンハット

1P	2P
入手条件	争奪戦に勝利する

顔 ハイテクサングラス

1P	2P
入手条件	チャレンジモードでコインを集める

下半身 ヒーロースーツ下



1P	2P
入手条件	バトルアリーナをクリアする

切り替え技解説
SKILL CHANGE

主力、またはその一歩手前ぐらいの技が切り替えの対象になっている。技A、Bともに使う距離や場面が大きく異なるため、どちらの技を使うかが戦術にも大きく関わってくることだろう。自分に合ったカスタマイズを見つけ、強敵との対戦に臨みたい。

技A SKILL A 中間距離での制圧力かコンボの充実か

A1 ステップインミドルキック

⇨⇨Ⓚ

前作よりもさらにリーチが伸び、中間距離戦でかなり使える技となった。ガードされても距離が離れ、投げも届きにくい。そのうえ、⇨⇨Ⓚ⇦と入力して振り向き状態に移行すれば、スキが軽減される。

A2 ダッシュハンマーキック

⇨⇨Ⓚ

リーチの割に発生が早く、ヒット時はダウンを奪える。近距離はもちろん、ラウンド開始時あたりの距離で使っても強い。ただし、ガードされたときは相手の投げが確定。必ず投げ抜けを意識するようにしよう。

技選択のポイント

リーチに優れ、ヒット時にはしりもちよろけを奪えるステップインミドルキック。中間距離戦の主力として活用できる性能を持つので、特に理由がないのであれば、こちらを選んでおくのが無難だ。一方のダッシュハンマーキックは、近距離戦の組み立てが得意な人向け。ただし、ガードされたときに投げで反撃を受けるため、投げ抜けのテクニックが必要になる。また、空中コンボに組み込みやすいことも大きな長所で、この技を使ったコンボが最大ダメージになるケースも少なからずある。コンボ好きの人はこちらを選ぶのもいい。

技B SKILL B まったく性質の異なる2種の技

B1 スマッシュローキック

⇩Ⓚ

フェイクエルボー

⇩Ⓚ（出る前に）Ⓟ

フェイクエルボーバックナックル

⇩ⓀⓅⓅ

1発目の下段蹴りが出る前にⓅを入力することで、中段のヒジへと派生するフェイント技。フェイクエルボーがしゃがみヒット時によろけを奪えなくなったが、かえって攻めやすい部分もある。1発目が上段技をくぐりやすくなったこと、連続ヒットする2発目がノーマルヒットでダウンを奪えるようになったことは、明らかな強化点だ。

B2 トーキック

⇩Ⓚ

フェイクトースラント

⇩Ⓚ（出る前に）Ⓟ

トーキックは、カウンターヒット時に急所崩れを奪える技。これが出る前にⓅを押すと出せるフェイクトースラントは、ノーマルヒットで有利となる。ガードされても確定反撃を受けない半回転の下段技だ。

技選択のポイント

強化点が見られるフェイクエルボーは、中間距離戦や受け身攻めのバリエーションアップに役立つ。一方のフェイクトースラントは、派生技よりもトーキック自体の性能に注目したい。ガードされても反撃を受けず、カウンター時にはスラントロースピンキック〔⬀ⓅⓀ〕で追撃可能。近距離戦では十分な戦力になる。

上段技をかわす性質が追加されたフェイクエルボー。2発目カウンター時の頭崩れも魅力。

ミドルスマッシュ〔⇨Ⓟ〕カウンター後にトーキックを出せば、相手のしゃがみⓅをつぶせる。

新技&重要変更点解説

NEW SKILLS

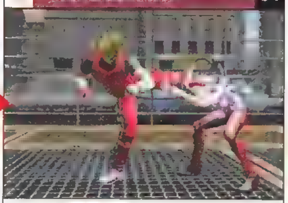
スライドシャッフルからの新派生が目立つジャッキー。ほかにも、攻めやコンボの充実に一役買う新技が追加されている。しかし、それ以上に重要なのが、主力となる技の性質変化だ。いち早くこれに対応し、新しい戦術を確立していこう。

ストレートリード

Ⓟ

上段 12

変 パンチサイドキック 01



(逆構え中)ⓅⓀ

中段 19

変 グローインキック 02

→Ⓚ

中段 23

変 スピニングキックターン 03

←←Ⓚ

上段 21

変 スマッシュストレート

←↘Ⓟ

上段 16

変 スマッシュストレートフック

←↘ⓅⓅ

上段 6

変 ライトニングバックナックル 04

←↘ⓅⓅⓅ

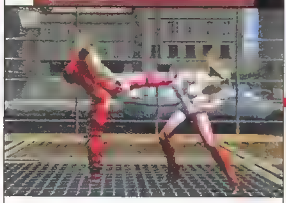
上段 12

変 ハイアングルアッパーキック 05

↘↘Ⓚ

中段 28

リ ミドルキック 06



↘Ⓚ

中段 21

新 ミドルキック～ジャブ

↘ⓀⓅ

上段 12

新 スピンキックコンビネーション 07

↘ⓀⓅⓀ

上段 20

新 ダブルドラゴン 08

↗Ⓚ

中段、上段 18、15

変 スピンヒールソード 09

←Ⓚ+Ⓖ

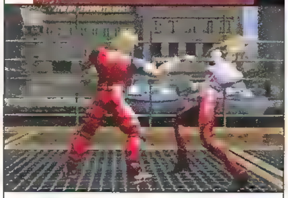
中段 25

変 ビートナックル 10

Ⓟ+Ⓚ

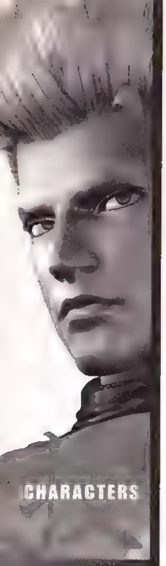
中段 20

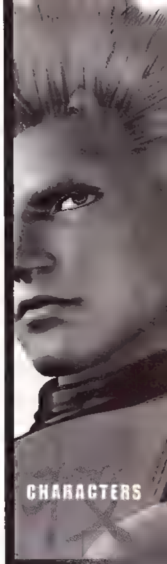
変 ビルジー 11



←→Ⓟ+Ⓚ

上段 16





リ スライドシャッフル

⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

特殊 | ー

新 フラッシュバックナックル 12

スライドシャッフル中Ⓟ

上段 | 15

リ ステップインロークラッシュ

スライドシャッフル中⇩Ⓚ

下段 | 16

リ ステップインロー・スラッシュハイ 13

スライトシャッフル中⇩ⓀⓀ

上段 | 16

ダッキング

スライドシャッフル中⬂⬂

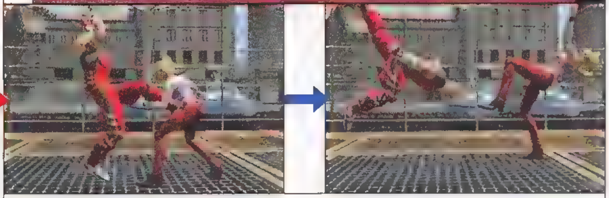
特殊 | ー

新 ダッキング～トーキック

スライドシャッフル中⬂⬂Ⓚ

中段 | 16

新 トーキックサマーソルトキック 14



スライトシャッフル中⬂⬂Ⓚ（ヒット時）Ⓟ+Ⓖ

打投 | 40

新 ドラゴンバックナックル 15

スライドシャッフル中Ⓟ+Ⓚ

中段 | 21

リ ドラゴンスナップ 16

⬂Ⓟ+Ⓖ

上投 | 42

新技＆変更点補足

01 逆構え中ⓅⓀ ヒット時の硬化が延び、よろけ時間が短縮。よろけ後は二択を迫ろう。

02 ⇨Ⓚ 小カウンター時に相手を浮かすことができない。このときは、ミドルスマッシュ〔⇨Ⓟ〕と投げの二択を迫るのが理想だ。

03 ⇦⇦Ⓚ ダメージが落ち、ガード時の不利も増大。背向け後、ターンナックル〔敵背後Ⓟ〕で打ち勝てるのはミドルキック以降の技。

04 ⇦⬂ⓅⓅⓅ 1発目のコマンドが複雑になったが、しゃがみ状態からでもダッシュ入力などを使わずスムーズに出せるようになった。

05 ⬂⬂Ⓚ ガードされたときのスキが大きくなり、ヒジクラスの技が確定反撃になる。

06 ⬂Ⓚ モーションだけでなく、ヒット時の効果も少し変わった。カウンター時に相手との距離が離れないため、二択をしかけやすい。

07 ⬂ⓀⓅⓀ ミドルキックからの新派生。2発目まではノーマルヒットでも連続になるほか、2発目がカウンターなら3発目がつながる。

08 ⬀Ⓚ そこそこ発生が早く、2発連続ヒットしてダウンを奪える。技中に空中判定を持ち、下段技をかわせることも多い。ガードされたときにはヒジクラスの技が確定反撃になる。

09 ⇦Ⓚ+Ⓖ ヒットしたときの硬化が延び、近距離ヒット時は立ちⓅで拾うことができない。

10 Ⓟ+Ⓚ ノーマルヒット時にダウンを奪えなくなり、しゃがみガードを崩したときと同じよろけに。派生技の使い分けが重要になった。

11 ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ ガードされたときのスキが軽減（2フレーム不利）され、技後にしゃがみⓅでアッパークラスの技もつぶせる。また、大カウンター時はさらに有利が大きくなり、ボディブロー〔⬂Ⓟ+Ⓚ〕なども連続ヒットさせられる。

12 スライドシャッフル中Ⓟ 非常に発生の早い上段技。硬化カウンター以上で相手を叩きつけ、立ちⓅで拾ってからのコンボが狙える。

13 スライドシャッフル中⇩ⓀⓀ 1発目、2発目ともに技のモーションが変更された。ただし、性質に大きな変化は見られない。

14 スライドシャッフル中⬂⬂Ⓚ（ヒット時）Ⓟ+Ⓖ ダッキングからの打撃投げ。リーチが長く、先端ヒット時でも打撃投げに派生できる。

15 スライドシャッフル中Ⓟ+Ⓚ リーチが長めで、使いやすい中段技。相手の立ちⓅをつぶしやすいことも長所のひとつだ。また、ヒット時には相手を大きく後退させるため、壁ぎわでも利用価値が高い。ダメージが21なので、ノーマルヒットでも壁よろけを誘発できる。

16 ⬂Ⓟ+Ⓖ ノーザンライトボムに代わる新投げ。投げ抜け時の不利が小さめで、距離も離れる。とっさに出しやすく、リスクも低い。

その他の変更点：ラウンド開始前にスイッチステップ〔Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ〕で構えを変えられるのが最大の注目ポイント。細かいところでは、ダブルバックナックル〔⇦ⓅⓅ〕がノーマルヒットでダウンを奪える。スピニングスラントバックナックル〔⇦Ⓟ⬃Ⓟ〕ヒット時の有利時間減少、パンチスピンキック〔正構え中ⓅⓀ〕のダメージ低下あたりも重要なところだろう。また、仰向け頭のダウン状態からのスプリングキックがなくなり、標準的な起き上がり攻撃が出せる。

戦術指南 TACTICS

ジャッキーは打撃技のバリエーションに優れ、それらを使い分けるだけでどんな状況にも対応できる。ただし、それを確実にこなすことはそう簡単ではない。単発技、連係技を問わず、その性質を深く知り、有効な使い道を模索することが重要だ。

基礎 BASIC すばやい連係を駆使し、相手を抑え込む

近距離の主力中段、ミドルスマッシュ〔⇨Ⓟ〕の使い勝手は今作も変わらない。ディレイでミドルスマッシュバックナックル〔⇨ⓅⓅ〕への派生と1発止めを交ぜれば、相手の動きを制限できる。打撃を警戒してガードを固める相手には、積極的に投げをしかけていこう。また、攻めの途中にバックダッシュを織り交ぜ、ビートナックル〔Ⓟ+Ⓚ〕につなぐのも常套手段だ。これで空振りを誘い、ビート&バックナックル〔Ⓟ+ⓀⓅ〕からのコンボを狙っていく。

こちらから気軽に攻め込めることも、ジャッキーの長所。とりあえずジャブストレート〔ⓅⓅ〕でけん制し、ディレイをかけたダブルパンチミドルスマッシュ〔ⓅⓅ⇨Ⓟ〕やジャブダブルストレート〔ⓅⓅ⇧Ⓟ〕への派生と、投げで二択を迫る戦術は、どの距離でも通用する。中間距離戦では、この攻めとスピンヒールソード〔⇦Ⓚ+Ⓖ〕による迎撃がおもな狙いだ。

しゃがみⓅヒット後などの有利な状況では、ミドルスマッシュが基本の選択肢。

or

裏の選択肢は投げ。ガードさせて有利になるスマッシュキック〔➡Ⓚ〕も有効。

or

バックダッシュ→打撃は、避け対策にもなる。ビートナックル以外の技も使おう。

ジャブストレートは、ガードさせただけで主導権を握れる。中間距離では、レバー前入れの立ちⓅからつなごう。

スピンヒールソード〔⇦Ⓚ+Ⓖ〕は、相手の技の空振りに合わせるのが理想的な使い方。コンボもキッチリ決めたい。

主要技の発生速度と反撃技

発生の面で目立つのは、ミドルスピンキックに代表される全回転技。ほかのキャラクターが持つ技に比べると、比較的発生が早い。スピニングキックターンはコマンドにダッシュ入力を含むため発生が1フレーム遅れがちだが、16フレームと考えても十分に強力な技だ。

反撃技では、立ち状態の−14フレームのスキに決まるライトニングバックナックルがポイント。大ダウン攻撃まで含めれば、全体力の3割を奪える。しゃがみ状態に対しての反撃は、ミドルスマッシュソード、ビート&バックナックルの2種を基本にし、余裕があるときはハイアングルアッパーキックを決めよう。ビート&バックナックルは、ノーマルヒットで浮いた前作までと違い、−16フレームのスキに入れても相手が浮かないので注意すること。スピンヒールソードは、ラウの連環背転脚〔ⓅⓅⓅ⇖Ⓚ〕など、距離が離れる技への反撃に使うといい。

主要技の発生フレーム

技名	コマンド	発生
ストレートリード	Ⓟ	12
ミドルスマッシュ	⇨Ⓟ	14
スマッシュアッパー	⬇⇘Ⓟ	15
スタンディングニーキック	⇦Ⓚ	15
ビルジー	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	15
ダッシュハンマーキック	⇨⇨Ⓚ（技A2）	15
スピニングキックターン	⇦⇦Ⓚ	15
ミドルキック	⇘Ⓚ	16
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ	16
ハイアングルアッパーキック	⇘⇘Ⓚ	16
グローインキック	⇨Ⓚ	17
ミドルスピンキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	17
トーキック	⇩Ⓚ（技B2）	18
ボディブロー	⇘Ⓟ+Ⓚ	18
スピンヒールソード	⇦Ⓚ+Ⓖ	20

スウェーフック〔⇦Ⓟ+Ⓚ〕も、立ちⓅと同じく発生12フレーム。半回転なので、役立つケースもある。

切り替え技のダッシュハンマーキックは、かなり発生が早い。ラウンド開始時の選択肢として優秀。

ライトニングバックナックルは依然として反撃技の主力。しゃがみ状態からでも出せるので、立ち硬化の下段技にも決められる。

ハイアングルアッパーキックは、コマンドの性質上−16フレームのスキに決めるのは難しい。発生17フレームと考えておこう。

反撃に使う技一覧

技名	コマンド	ガードした技のスキ	相手の状態	
			立ち	しゃがみ
パンチハイキック	➡ⓅⓀ	−12	○	×
スウェーフック〜パンチスピンキック	正構え中⇦Ⓟ+ⓀⓀ	−13	○	×
ライトニングバックナックル	⇦⇘ⓅⓅⓅ	−14	○	×
ミドルスマッシュソード	⇨ⓅⓀ	−15	○	○
ハイアングルアッパーキック	⇘⇘Ⓚ	−16	○	○
ビート&バックナックル	Ⓟ+ⓀⓅ	−17	○	○
スピンヒールソード	⇦Ⓚ+Ⓖ	−20	○	○

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

中級ジャッキーから脱皮を図るための戦術

ビートナックルのヒット確認をマスターせよ

ビートナックル〔Ⓟ＋Ⓚ〕は使いやすい打撃技だが、状況を考えずにただビート＆バックナックル〔Ⓟ＋ⓀⓅ〕へとつなぐだけでは効率が悪い。状況を見て当たり方を推測し、その後の行動を切り替えていく必要がある。たとえば、有利な状況でバックダッシュ→ビートナックルという連係を狙うとき。相手がしゃがみⓅを出していた場合は、硬化カウンターになるのでビート＆バックナックルにつなぎ、そこから空中コンボを決める。相手の避けが見えた場合はノーマルヒットする確率が高いので、ビートスピンキック〔Ⓟ＋ⓀⓀ〕につなぐのがベストだ。そして、相手が動いていなかった場合はガードされることが予想できる。このときは1発止めを中心にするなど、反撃を受けにくくする工夫をしていこう。

避け対策としても活躍するバックダッシュ→ビートナックル。技を出すときに相手の動作を確認し、適した派生技を選択していこう。

避けに当たった場合はノーマルヒットになるので、相手を浮かすことができない。この場合は、ビートスピンキックにつなぐのが理想。

高性能な全回転技の活用

各種の全回転技は、攻めるときに大きな役割を担う。まずは中段のミドルスピンキック〔⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ〕。有利が大きいとき（受け身攻めを含む）に使えば割り込みと避けに両対応でき、投げ技との完全二択が成立する。また、上段のスピニングキックターン〔⇦⇦Ⓚ〕も同じような局面で役立つ技。こちらはガードされても確定の反撃を受けず、前ダッシュで距離を離せばほとんどの技をかわせる。背後攻撃や画面奥へのARMなども交ぜれば、ヒット状況に関わらず有効な攻めを組み立てられるだろう。

スピニングキックロースピンキック〔Ⓚ＋Ⓖ⇩Ⓚ＋Ⓖ〕は、足位置平行時に密着でガードさせると2発目がガード不能に。受け身を先読みして出し、相手がジャッキーの腹側に横転受け身したときに2発目を出そう。

発生が早く、ガードされても反撃を受けないスピニングキックターン。有利な状況での基本二択に、この技を交ぜていくと効果的だ。

ガードされたあとは、前ダッシュで距離を離すのが手堅い。しゃがみガードで振り向きつつ相手の出方をうかがうのもひとつの手。

新生スライドシャッフルで変幻自在に攻める

強化されたスライドシャッフル〔⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕は、戦いに変化を持たせる武器として役立つ。通常時に使うときは、ドラゴンバックナックル〔スライドシャッフル中Ⓟ＋Ⓚ〕を軸にし、手を出してこないようならダッキング〔スライドシャッフル中⇘⇘〕で接近しよう。これを見て避ける相手には、タイミングをずらしたトーキックサマーソルトキック〔スライドシャッフル中⇘⇘ⓀⓅ＋Ⓖ〕。ガードを固める相手には、投げを狙う。

技後に移行するスライドシャッフルからは、もっとも発生の早いフラッシュバックナックル〔スライドシャッフル中Ⓟ〕が選択肢のひとつになる。

手を出してこない相手には、ダッキングでプレッシャーをかける。これを見て避ける相手には、タイミングを計って打撃を当てていこう。

リーチのあるトーキックサマーソルトキックは強力。距離が近いときは、ダッキング～ヘビィボディ〔スライドシャッフル中⇘⇘Ⓟ〕もいい。

やや不利な状況での読み合い

ビートスピンキックやミドルバックナックルスピンがノーマルヒットしたあとは、やや不利な状況。

スライドシャッフルから技を出さずに様子を見るのが基本。これを見せておき、あえて移行せず避けなどにつなぐのもいい。

スライドシャッフルからすぐにフラッシュバックナックルを出せば、ミドルキッククラス以降の技をつぶせる。

実用的なスライドシャッフル移行技

技名とコマンド	使い方
ミドルバックナックルスピン ⇨ⓅⓅⓀ	2発目カウンター時の3発目につなぐ使い方が基本。その後はビートスピンキックと同じく少し不利（3フレーム）になる。
スマッシュキック～バックナックル ⓀⓅ	1発目が半回転技であることを活用し、攻撃バリエーションのひとつに。その後の派生技もあるため、手を出しにくい状況を作れる。
ビートスピンキック Ⓟ＋ⓀⓀ	1発目ノーマルヒット後に連続ヒットさせられるケースが多く、そのあとは少し不利な状況に。左の写真のようなパターンで攻めよう。
チョッピングレフト ⇨Ⓟ＋Ⓚ	派生技を相手に意識させ、スライドシャッフルからの技を狙うのが有効。ただし、不利が大きいので手を出されるとつぶされやすい。
スピニングキック Ⓚ＋Ⓖ	スピニングキックロースピンキック〔Ⓚ＋Ⓖ⇩Ⓚ＋Ⓖ〕を状況確認で1発止めしたあとに。ドラゴンバックナックルへの連係が有効。

CHARACTERS
JACKY BRYANT ジャッキー・ブライアント
結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

コンボ紹介
COMBO

足位置や相手キャラクターによる使い分けで、ジャッキーのコンボは大幅にパワーアップする。当然のごとく対戦での勝率にも直結するので、ひとつずつモノにしていこう。コンボ向きの新技の追加で、バリエーションが増えていることにも注目だ。

ビート&バックナックルからのコンボ　受け身攻めを重視するなら、新技を組み込む

ビート&バックナックル

P+KP

硬化カウンター以上

1. **ミドルバックナックルロースピン**

⇨PP⇩K

2. **スタンディングニーキックコンボ** ⇦KK
3. **サマーソルトキック** ⇖K+G
4. **ダブルドラゴン** ⇗K

相手を浮かせられる条件が変わったビート&バックナックルだが、浮かせたあとの追い打ちは前作と同感覚で決められる。まず最初に覚えたいのは、ほぼ全キャラクターに入る3のコンボ。最低限これだけはマスターしておこう。大きくダメージアップを図れるのは足位置ハの字始動のときで、硬化カウンター時にラウまで、カウンターならジャッキーまでに1が入る。以下、同じ足位置でジャッキーに対して硬化カウンターヒットさせたときはミドルスマッシュソード〔⇨PK〕、対アキラはダブルパンチグローインキック〔➡PPK〕、対ジェフリー硬化カウンター時は2(1フレーム消費すればウルフにも入る)が理想のコンボだ。

残る4は、足位置平行始動で全キャラクターに決まるコンボ(対重量級は不安定)。ダメージは3より小さいが、受け身を攻めやすいのが長所だ。軽めのキャラクター相手なら、レバー前入れの立ちPを挟むこともできる。

各種叩きつけからのコンボ　スピンヒールソード後の距離確認を極めろ!

スピンヒールソード

⇦K+G

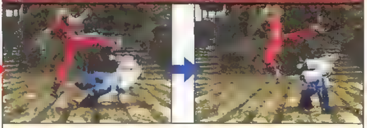
フラッシュバックナックル

スライドシャッフル中P

硬化カウンター以上

1. **ストレートリード** ➡P → **ダブルスピニングキック** KK

2. **ストレートリード** ➡P → **スウェーフック～ダブルパンチグローインキック** ⇦P+KPK
3. **スクアトストレート** ⇩P → **ミドルスマッシュソード** ⇨PK
4. **スクアトストレート** ⇩P → **ヘッドフックキック** ⇙K+G
5. **スクアトストレート** ⇩P → **ダブルドラゴン** ⇗K



スピンヒールソード後のコンボは、前作と感覚が違う。近距離ヒット時はほとんどの相手に立ちPが当たらないので、しゃがみPからの追い打ちを使おう。足位置平行始動の場合は5、ハの字始動の場合は4が基本コンボだ。ダメージアップを狙うなら、足位置がハの字始動時のアオイとパイには3を使う。このコンボは、タイミングさえ合わせれば重量級以外の全キャラクターに決めることが可能だ。また、同じ足位置で対サラ、ベネッサは4のしゃがみP後にレバー前入れの立ちPを挟んだコンボが安定して決まることを覚えておこう。

一方、スピンヒールソードがやや離れた距離からヒットしたときは、始動時の足位置がハの字のときに1、平行のときに2が入る(ジェフリー以外)。リオンとウルフ相手なら近距離でも入りやすいので、積極的に狙っていきたい。また、ジェフリー相手に遠距離でヒットしたときは、足位置平行始動ならレバー前入れの立ちP→ダブルドラゴン、ハの字始動はレバー前入れの立ちP→ヘッドフックキックがベストコンボだ。近距離ヒット時は有効なコンボがないので大ダウン攻撃で妥協するしかない。

なお、フラッシュバックナックル始動の場合は、距離に関係なくレバー前入れの立ちPが当たる。この場合は、足位置平行で1、ハの字で2と、2種を使い分けるだけでOKだ。

各種浮かせ技からのコンボ　切り替え技を絡めたコンボにも注目

ハイアングルアッパーキック

⇘⇘Ⓚ

グローインキック

⇨Ⓚ

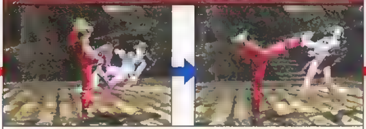
中カウンター以上

1 スタンディングニーキックコンボ（⇦ⓀⓀ）→ ダブルパンチグローインキック（➡ⓅⓅⓀ）

2 ミドルスマッシュバックナックル（⇨ⓅⓅ）→ サマーソルトキック（⇖Ⓚ+Ⓖ）

3 ストレートリード（➡Ⓟ）→ コンボナックルロー（ⓀⓅ⇩Ⓚ）

4 スタンディングニーキックコンボ（⇦ⓀⓀ）→ ダッシュハンマーキック（⇨⇨Ⓚ）



5 ストレートリード（➡Ⓟ）→ スピンキックコンビネーション（⇘ⓀⓅⓀ）

6 ストレートリード（➡Ⓟ）→ ミドルバックナックルロースピン（⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ）

7 スウェーフック〜ジャブストレート（⇦Ⓟ+ⓀⓅ）→ サマーソルトキック（⇖Ⓚ+Ⓖ）

8 ストレートリード（➡Ⓟ）→ ヘッドフックキック（⇘Ⓚ+Ⓖ）

　単発の浮かせ技からのコンボは、新技や切り替え技を組み込むことで前作よりダメージがアップする。状況別のベストコンボを覚えよう。

　まず、足位置平行スタートでハイアングルアッパーキックがノーマルヒットしたとき。最大ダメージは**2**で、アオイ、パイに決まる。サラにも入りやすいが、不安定なのでほかのコンボにしておいたほうが無難だ。以下、カゲまでは**5**、重量級以外に**7**が入る。ただし、シュンとアキラには**7**がやや不安定。対シュンは重量級用のコンボとなるしゃがみⓅ→サマーソルトキック、対アキラはレバー前入れの立ちⓅ→しゃがみⓅ→サマーソルトキックを決めるのがオススメだ。また、ダッシュハンマーキックを選択しているなら、**4**がサラ、ベネッサに対してのベストコンボになる。**2**よりも受け身を攻めやすいので、ほかの軽量級キャラクターに対して使ってみるのもいいだろう。

　同じ足位置でカウンター始動の場合は、アオイ、パイに対して最大ダメージの**1**が入る。以下、**2**がカゲまで、**4**がラウまで、**7**が全キャラクターに決まるコンボだ。なお、足位置ハの字のグローインキック始動も、**1**が狙えないこと以外はほぼ同じである。

　足位置ハの字スタートでハイアングルアッパーキックがノーマルヒットしたときは、アキラ以外の中量級までに入る**6**が基本コンボ。軽量級に対してはスタンディングニーキックコンボ→スマッシュアッパー〔⬇⇘Ⓟ〕でダメージを稼げるが、対サラ時はやや安定しないので注意しよう。アキラに対しては最後をミドルスマッシュソード〔⇨ⓅⓀ〕にし、重量級に対しては**8**を使っていく。また、切り替え技でダッシュハンマーキックを選択しているなら、カゲまでの相手にミドルスマッシュバックナックル〔⇨ⓅⓅ〕→ダッシュハンマーキックが決まる。

　カウンターヒットの場合は、軽量級に**3**、中量級までに**6**、重量級に立ちⓅ→ミドルスマッシュソードという使い分けだけでもOK。これは、足位置平行時のグローインキック始動も同じだ。もちろん、ノーマルヒットで触れたコンボがベストになるケースもある。

その他のコンボ

　ダッキング〜ヘビィボディ〔スライドシャッフル中⇘⇘Ⓟ〕後は、ミドルバックナックルスピン〔⇨ⓅⓅⓀ〕が一般的。しかし足位置がハの字だとシュンには入らないので、ミドルバックナックルロースピンを使おう。また、スマッシュバックナックル〔⇦⇘ⓅⓅⓅ+Ⓚ〕の最大タメヒット時は、トーキック〔⇩Ⓚ〕カウンター後と同様スラントロースピンキック〔⇘ⓅⓀ〕がベストだ。一方、頭崩れにはコンボナックルロー〔ⓀⓅ⇩Ⓚ〕が基本だが、シュンにダブルバックナックル〔⇦ⓅⓅ〕がカウンターヒットしたあとは入らないので注意。

崩れ系のコンボは、基本的にどのキャラクター相手も同じものが入る。ただし、シュン相手だけは注意。

ヘビィボディが足位置ハの字でヒットしたら、少し前ダッシュしてしゃがみⓅ。うまく当てると相手が浮き直す。

そしてミドルバックナックルロースピン。難しいので実戦向きではないが、キッチリ決めれば格好いい。

結城　晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路　葵
鷹嵐
ベネッサ・ルイス
日守　剛
ブラッド・バーンズ

新技の扱いが勝敗のカギを握る！

『VF4FT』で追加された新技やリニューアル技は、酔拳らしく幻惑要素の強いものから、即戦力となるものまでひととおりそろっており、性能はどれも優秀。その一方で、当然弱体された部分もある。その代表的なものが挑腕撩拳〔⇩⇘⇨Ⓟ〕や背旋肘〔⬇⇙Ⓟ〕など、前作で主力だった技の弱体化だ。しかし、今回の新技群は、それらマイナス要素を補って余りある性能を持っている。この新技とリニューアル要素を考慮して戦術を組み立て直せば、十分に戦えるだろう。

シンプルかつ強力だった2つの技の弱体化により、戦いのなかでやるべきことが確実に増えている。いよいよおもしろくなってきた。

PROFILE

国籍	中国
性別	男
血液型	O
職業	漢方医
趣味	飲酒

身長	164cm
体重	63kg
スリーサイズ	88/86/89
格闘スタイル	酔拳

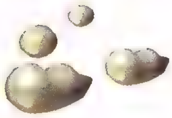
SHUN-DI 舜帝

NEW ITEM

下半身 たぬきのしっぽ

1P	2P
入手条件	争奪戦に勝利する

上半身 雲



1P	2P
入手条件	争奪戦に勝利する

頭 ナイトキャップ

1P	2P
入手条件	チャレンジモードでコインを集める

頭 老公頭巾

1P	2P
入手条件	バトルアリーナをクリアする

切り替え技解説

SKILL CHANGE

シュンの切り替え技は、すべて打撃技で統一されている。だが、これら4種類の打撃は、それぞれ用途がまったく異なっていることに注目。一つひとつの特性を見極めて、自分のプレイスタイルに合った技を選択していってほしい。

技A　全回転打撃を取るか？　コンボを取るか？

A1 横掃撃

⇦P

全回転の上段技。そこそこの発生の早さを持ち、ヒット後は相手を強制的に背向け状態にする。主に相手の避けに対して有効だが、この技以外にも対処方法がある（システム編参照）ので存在価値は微妙か。

A2 転身杯手／酔仙勧酒

⇦P

（酒6以上）⇦PP

上段から中段と続く打撃技。1発目は、半回転の上段技でガードされてもほとんどスキがない。2発目は空中の相手に当てると叩きつけダウンを奪えるので、空中コンボでの使用にも向いている。

技選択のポイント

横掃撃は、主に相手の避け対策として使う技。しかし、相手の避けは工夫しだいで対処できるので、ぜがひでもほしいという技ではない。一方の転身杯酒は、酒6杯で中段の派生技の酔仙勧酒が出せるなど、近距離での攻撃のアクセントとして使っていける。また、転身杯酒は空中コンボに組み込めるほか、転身綵胯〔⇘P＋G〕で相手の背後を取った際の追撃手段としても活躍する。横掃撃に使い道がないというわけではないものの、汎用性の高さで見ると間違いなく転身杯手に軍配が上がる。技選択ではこちらを選ぶのがベターか。

技B　トリッキーさを取るか？　堅実さを取るか？

B1 何仙肘撃

⇨P

何仙双掌

⇨PP

何仙連環杯手

⇨PPP

何仙姑

⇨PPPK

何仙臀打

⇨PK

何仙連環臀打

⇨PPK

立ちPと同じ発生の早さを持つ上段打撃。さまざまな派生技を経て、最後はお尻での攻撃で終わる。メインとして使っていくのは、何仙連環臀打へとつながる連係だ。この技のもっとも優れたところは、硬化カウンター以上で3発の攻撃すべてヒットすることにある。反撃技として安定したダメージを与えられるのは、なかなか心強い。そのほか、一部の空中コンボの材料となるのも利点といえる。

B2 酔公望月

⇨P

発生15フレームの中段技。しゃがみ状態の相手にヒットさせるとよろけを誘発し、大きく有利な状態なる。

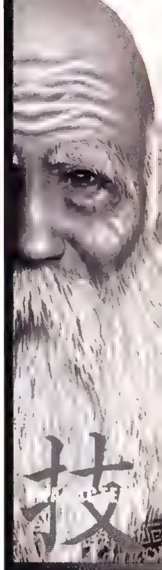
また、足位置が影響するものの、ある程度のかわし性能も備えている。相手の立ちPやしゃがみPに合わせると、かわしつつヒットすることもある。ガードされたときに反撃を受けないことも重要なポイントだ。さまざまな場面で使っていけるため、近距離での頼れる主力技となることは間違いない。

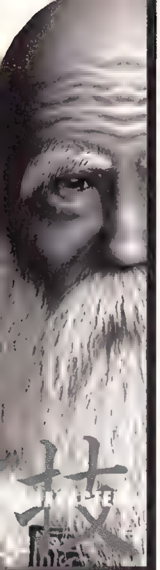
技選択のポイント

トリッキーなモーションで幻惑する何仙肘撃からの派生技と、近距離での要となりうる実戦的な中段技、酔公望月。対照的な2つの技だが、優秀なのはあきらかに後者の酔公望月。今まで早くて強い中段技がなくて苦戦していたシュンにとっては、まさに待望の技だ。よほどのことがないかぎりこちらを選んでおこう。

反撃技として使える何仙連環臀打だが、ヒット後に相手の受け身を攻められないのが難点。

酔公望月のモーションは姿勢が低いので、相手の打撃を回避しつつヒットすることもある。





新技&重要変更点解説

NEW SKILLS

『VF4EVO』の主力だった技が少し弱体化されている反面、本作では優れた新技がいくつか追加されている。この新旧の主力技をいかにバランスよく使いこなすことができるかが、勝敗のカギを握りそうだ。まずは各技の性能を把握しておこう。

挑撃／仰手挑撃

P／→P

上段	10

追撃

PP

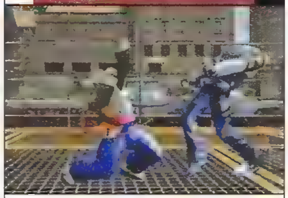
上段	12

変 叉手連環撃 01

PPP

特中	15

変 仰飲杯手 02



⬂P

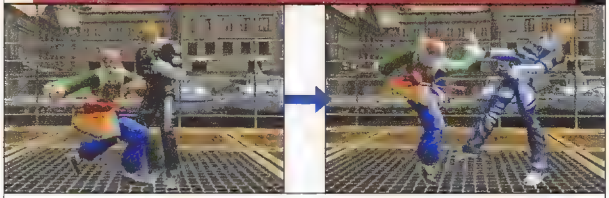
中段	17

変 背旋肘 03

⬇⬃P

特下	19

変 挑腕撩拳 04



⇩⬂⇨P

特中	20

新 仰身腿

→K

中段	21

新 連腿勧酒 05

→KP

上段	12

変 転身双冲掌 06

⇨P＋K

中段	23

新 独立換杯 07

⇦⇨P＋K

上段、上段	12、12

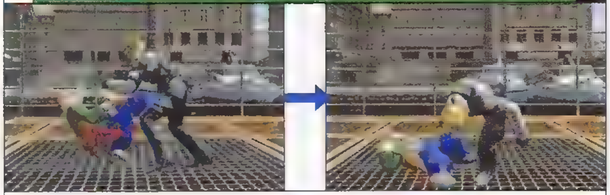
張果老へ

変 横掃仙撃 08

張果老中P

上段	21

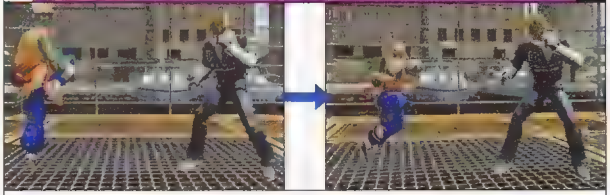
変 酔仙倒臥掃撃 09



張果老中P＋G

上段	50

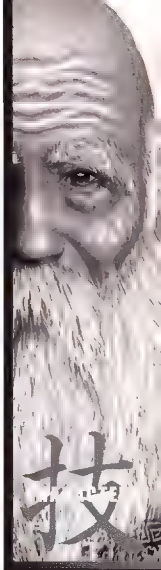
変 張果老〜酔歩 10



張果老中⇩or⇧

特殊	―

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ



変 座飲酒 11

座盤跌中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

特殊	―

新 騰空飛天砲 12

(走り中)➡Ⓟ＋Ⓚ

中段	28

新 仰身飲酒

⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

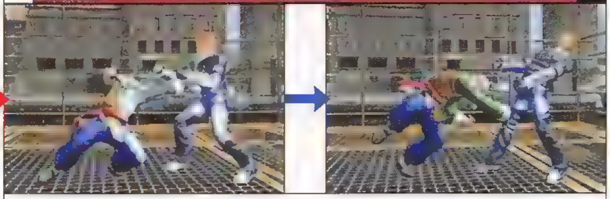
特殊	―

新 仰身飲酒

⇨Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ

中段	20

新 酔仙奔打 13



⇨Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ (ガードorヒット時)Ⓟ

中段、中段	10、10

リ 連撃転身横掃手 14

(酒3以上)⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ

上段	50

新技&変更点補足

01 ⓅⓅⓅ 前作では酒17以上ですべて連続ヒットしたが、今作では酒を21以上飲まないとつながらない。連撃後下蹴腿〔酒6以上ⓅⓅ⇩ⓀⓀ〕も同じく酒21以上で連続となる。

02 ⇘Ⓟ 飲酒量による性能の変化が調整された。中カウンターなら酒23以上、大カウンターなら酒15以上でダウンを奪うことができる。

03 ⬇⇙Ⓟ 小カウンターヒットでダウンを奪えなくなった。中カウンターなら10杯以上、大カウンターなら無条件で奪える。

04 ⇩⇘⇨Ⓟ 発生の早さが1フレーム遅くなった。また、ガード時のスキが−2から−6に増大。なお、相手がしゃがみガードだった場合は、不利フレームが−2となっている。

05 ➡ⓀⓅ 中段、上段と続く新技。2発目の上段は、中カウンター以上で叩きつけダウンを奪え、そこにコンボを決められる。

06 ⇨Ⓟ＋Ⓚ ヒットしたときの飲酒量が、3杯から4杯に変化した。相手を側端脚〔⇘Ⓚ〕でK.O.したときなどに使っていこう。

07 ⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ 発生速度とリーチに優れた上段攻撃で、技後に張果老に移行する。ヒット時はもちろん、ガードされてもこちらが有利になるので、そのまま張果老からの攻めを継続できるのがこの技の強い点である。

08 張果老中Ⓟ 前作では判定が特殊上段だったが、今作は普通の上段攻撃に。さらに半回転属性から全回転属性に変更された。

09 張果老中Ⓟ＋Ⓖ 相手をつかむまでが格段に早くなった。そのため、張果老からの打撃と投げの二択攻撃が強力になっている。

10 張果老中⇩or⇧ 前作では移動したあとも張果老のままだったが、今作からは通常の立ち状態に戻るようになった。これにより、この技で相手の技をかわしたあとに、連続技でつぶされることは少なくなるはず。

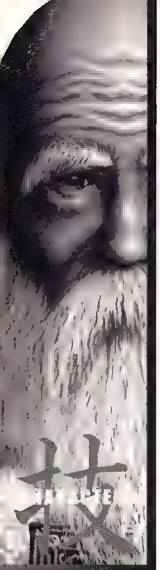
11 座盤跌中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ 一度に飲める飲酒量が3杯から2杯に減少してしまった。なお、この変更は横寝飲酒〔横寝中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕も同様であり、そのためK.O.後に横寝飲酒で飲める酒の量は4杯が限界となった。

12 (走り中)Ⓟ＋Ⓚ 騰空飛天砲〔酒8以上⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ〕が走り中から出せるようになった。しかもこのコマンドの場合は、飲酒量に関係なく出せる。なお今作では、騰空飛天砲を使っても、酒が覚めることがない。

13 ⇨Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ(ガードorヒット時)Ⓟ 仰身飲酒で酒を1杯飲み、追加入力で中段の打撃を3発出す。仰身飲酒中はしゃがみ判定となっていて、上段攻撃が当たらないのが特徴だ。追加入力のⓅⓅは、タイミングよく入力しないと出ない。これを最後まで出せばダウンが奪え、さらにガード時も反撃は受けない。

14 (酒3以上)⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ 前作ではコマンドが⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓖだったが、今作で簡略化され、出しやすくなった。なお、この投げを使うと、投げに成功しても抜けられても3杯ぶん酔いが覚める。使用の際は注意すること。

その他の変更点：後蹴腿〔Ⓚ〕が直線的な打撃に変更。また、飛天崩撃〔⇗Ⓟ〕が中段Ⓟ属性から中両足属性に変更された。そのほかにも、座盤跌の状態から酔歩〔⇩or⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕に移行できるようになっている。



戦術指南

TACTICS

新技や飲酒量など、主な変更点はどれも直接戦術に影響する要素ばかりだ。持ち前の二択回避能力が少し弱体化しているため、避け抜けなどの基本的な防御テクニックの重要性が増している。今までの戦術では通用しないこともあるので注意。

基礎 かわし性能の高い技を使っていこう

中間距離では、リーチの長い中段の仰飲杯手〔↘P〕が主力。仰飲杯手は出始めにわずかだが上段をかわすモーションがあるのが特徴。向側後避〔↙or↖P+K+G〕やバックダッシュなどで間合いを調整しつつ、相手の動きに合わせてカウンターを狙っていくといい。

一方、近距離では、立ちPとしゃがみP、背旋肘〔⬇↙P〕などでけん制しつつ、仰飲杯手や酔公望月〔⇨P〕、後蹴連腿〔↙KK〕、単飛跳撃〔K+G〕、龍尾脚〔⇧K+G〕などで攻めるのが基本。立ちPヒット後は投げ技と挑腕撩拳〔⇩↘⇨P〕or酔公望月、しゃがみPヒット後は投げ技と背旋肘の二択がベストだ。なお、背旋肘カウンター後は、こちらが有利。仰手挑撃〔➡P〕を出せば、相手の立ち状態の打撃技のほとんどをつぶせる。単飛跳撃や龍尾脚は、下段回避性能を活かし、相手のしゃがみPなどを読んだときに使おう。

挑腕撩拳はスキが大きくなり、今までほど気軽には出せない技になった。

仰飲杯手がカウンターヒットしたあとは、投げ技と挑腕撩拳の二択が強い。

背旋肘カウンターヒット後は、仰手挑撃を出して攻めを継続していこう。

中段と投げ技を両方回避できる、仰穿腿〔⇩K〕は健在。ただし仰穿腿ヒットからの向側後避は……。

相手の打撃につぶされやすくなった。二択回避用の打撃に頼りすぎず、避け抜けなどを使うことも忘れないように。

主要技の発生速度と反撃技

シュンは投げ技のバリエーションが乏しく、投げ抜けされやすい。それだけに打撃技での反撃は非常に重要だ。まず覚えたいのは、−13フレームのスキに使用する反撃技の何仙肘撃。硬化カウンター以上なら派生技の何仙連環臀打までつながり、安定したダメージを与えられる。切り替え技で選択しているなら、ぜひ使っていきたい。もうひとつの重要な反撃技は、連蹴背下掌。−14差の状態で立ち状態の相手に決まり、主に避け攻撃をガードしたときなどに活躍する。酒数が16杯以上のときは連蹴背下龍脚〔酒16以上KK⇩PK〕が入り、大ダメージを与えられるので、逃さずに決めること。そのほか、こちらが立ち状態で−16以上のスキがある技をガードしたときは、挑腕撩拳がベスト。同じスキでも下段技をガードしたあとは、酔公望月でよろけさせて攻撃に転じるか、月牙叉撃でダウンを奪っていこう。

主要技の発生フレーム

技名	コマンド	発生
月牙顎手	⇦⇨P	11
挑撃	P	12
何仙肘撃	⇨P（技B1）	12
後蹴腿	K	14
背旋肘	⬇↙P	14
仰飲杯手	↘P	15
酔公望月	⇨P（技B2）	15
転身杯手	⇦P（技A2）	16
月牙叉撃	⬇↘P	16
挑腕撩拳	⇩↘⇨P	16
仰身腿	➡K	16
側端脚	↘K	17
後蹴下腿	↙K	17
単飛跳撃	K+G	17
龍尾脚	⇧K+G	17

切り替え技の酔公望月は、攻めにも反撃にも使える優れた技。近距離戦の主力となるだろう。

挑撃からの派生技は、飲酒量によって使い勝手が変化する。その性質を把握しておこう。

標準的な避け攻撃をガードしたら迷わずに連蹴背下掌を決める。足位置が平行のときは連蹴廻手〔KKP〕に切り替えよう。

立ち状態で−16以上の技をガードしたら、挑腕撩拳で浮かせてコンボを決めよう。これができれば勝率は間違いなく上がる。

反撃に使う技一覧

技名	コマンド	ガードした技のスキ	相手の状態	
			立ち	しゃがみ
連撃顎手	⇦⇨PPP	−11	○	×
挑撃里合腿	PK	−12	○	×
何仙連環臀打	⇨PPK（技B1）	−13	○	×
連蹴背下掌	KK⇩P	−14	○	×
酔公望月	⇨P（技B2）	−15	△	○
挑腕撩拳	⇩↘⇨P	−16	○	○
連腿勧酒	➡KP	−16	○	○
龍尾脚	⇧K+G	−17	○	○

応用 APPLICATION 変更点を踏まえ、新たな戦術を作る

新技を戦術に組み込む

『VF4FT』で追加された新技は、使いどころを把握すれば大きな戦力となる。近距離戦では、立ちⓅからの連係として仰身腿〔➡Ⓚ〕を軸に攻めてみるのもおもしろい。この技をヒットorガードさせたあとに龍尾脚〔⇧Ⓚ+Ⓖ〕や単飛跳撃〔Ⓚ+Ⓖ〕を出せば、相手が派生技をつぶそうとして出したしゃがみⓅなどに打ち勝てる。リスクを軽減したいなら、バックダッシュからの挑腕撩拳〔⇩⇘⇨Ⓟ〕などもかなり強力だ。

そのほか、立ちガード重視の相手には、独立換杯〔⇦⇨Ⓟ+Ⓚ〕も有効。この技はガードされても有利なので、攻め続けることが可能。酔仙奔打〔⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅⓅ〕は、相手の受け身に重ねるように出すことで、出の遅さをカバーできる。また、涅槃蹴捶〔横寝中ⓀⓅ〕ヒット後など、中段の派生技が続く状況で、あえて使ってみるのもいい。

仰身腿ヒットorガード後は、相手がしゃがみⓅを出したくなる場面。そこに……。

龍尾脚を出してコンボを狙う。立ち技で割り込もうとする相手には派生技を出そう。

遠い間合いでは仰飲酒や仰身飲酒で酒を飲みつつ相手を誘い、相手が近づいたら……。

派生技の酔仙奔打を出して迎撃するのもおもしろい。使い手のセンスが問われる技だ。

バックダッシュからの挑腕撩拳を使いこなす

『VF4FT』になって弱体化したとはいえ、挑腕撩拳〔⇩⇘⇨Ⓟ〕は近距離戦での主力。この技の使いこなし方によって、勝率は大きく変わってくるだろう。必ず覚えておきたいのが、バックダッシュから挑腕撩拳を出す連係。仰飲杯手〔⇘Ⓟ〕やしゃがみⓅがノーマルヒットしたときなど、少し不利な状況から出せば、相手のしゃがみⓅやヒジなどのリーチの短い打撃を回避しつつ、挑腕撩拳をヒットさせることができるのだ。ただ、この連係はコマンド入力が忙しいのが難点。コツはバックダッシュからⒼボタンを押し、そのまま⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟと入力すること。コマンド的には⇦⇦Ⓖ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ。これをすべて最速で入力するのだ。慣れてくればⒼを挟まなくても出るようになるので、練習しておこう。

仰飲杯手ノーマルヒット後は、相手はけん制でしゃがみⓅなどを出してくることが多い。

すかさずバックダッシュで、そのしゃがみⓅを回避しつつ挑腕撩拳を出せば……。

しゃがみⓅのスキにヒットする。この連係は相手の避けに対しても効果を発揮する。

酒が6以上あるなら、そのまま派生技の挑腕裁手〔⇩⇘⇨ⓅⓅ〕まで最速で出すのも手だ。

相手が打撃を出せばカウンターを取れる。これで相手は、立ち状態の打撃を出しにくくなる。

飲酒について

『VF4FT』になって、飲酒に関する変更点もいくつかある。まず大きいのは、座飲酒〔座盤跌中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ〕や横寝飲酒〔横寝中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ〕の飲酒量が3杯から2杯に減ったこと。ただし、そのぶん新技に飲酒しつつ攻撃する酔仙奔打〔⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅⓅ〕が追加されたり、転身双沖掌〔⇨Ⓟ+Ⓚ〕の飲酒量が4杯に増えたりしているので、これらのプラス要素をうまく利用し、飲酒の機会を増やしていきたい。特に酔仙奔打は、主力となりうる優れた打撃技なので、連係はもちろん、コンボにも積極的に組み込んでいこう。また、相手をK.O.したあとの飲酒のしかたも、ベストなパターンが前作とは変わってきている(下記参照)。

側端脚〔⇘Ⓚ〕で勝利した場合は、まずは転身双沖掌をヒットさせ、酒を4杯飲む。

その後、仰飲酒〔Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ〕や仰身飲酒〔⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ〕でもう1杯。これで合計5杯飲める。

酔歩転身肘〔Ⓟ+Ⓖ〕の後半部分でK.O.した場合は、計6杯飲めるチャンス。

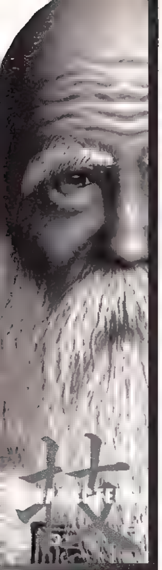
まずは仰飲酒で1杯飲む。この仰飲酒のあとに、さらに少し間があるので……。

仰身飲酒でギリギリもう1杯。仰身飲酒の飲む早さを利用したテクニックだ。

飲酒によって性能が変化する主力技

技名とコマンド	使い方
挑撃(からの連係) Ⓟ〜	酒21杯以上から派生技が連続ヒットする。酒32杯から連撃後下蹴腿〔ⓅⓅ⇩ⓀⓀ〕の1発目をガードすると3発目がガード不能になる。
連撃顎手 ⇦⇨ⓅⓅⓅ	酒27杯からガード、ノーマルヒットのどちらでも五分の状態になる。ここからしゃがみⓅを出せば、カウンターヒットしやすい。
仰飲杯手 ⇘Ⓟ	酒15杯から大カウンターでダウン。酒23杯から中カウンターでダウンする。相手を浮かせたら、そのまま派生技を出そう。
背旋肘 ⬇⇙Ⓟ	酒10杯から、中カウンターでもダウンを奪えるようになる。小カウンターでは、酒40杯でもダウンを奪うことができない。
阿仙廻脚 ⇦⇦Ⓚ	酒20杯以上で、大カウンターヒットから後刺連脚〔敵背後Ⓚ+Ⓖ〕がつながる。総合的なダメージはかなり大きい。
倒襲裏肘 (敵壁背後)⇦Ⓟ+Ⓖ	飲酒量が上がるごとに、投げ後の大ダウン攻撃が避けられにくくなる。酒25杯以上で大ダウン攻撃がほぼ確定。

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ



コンボ紹介

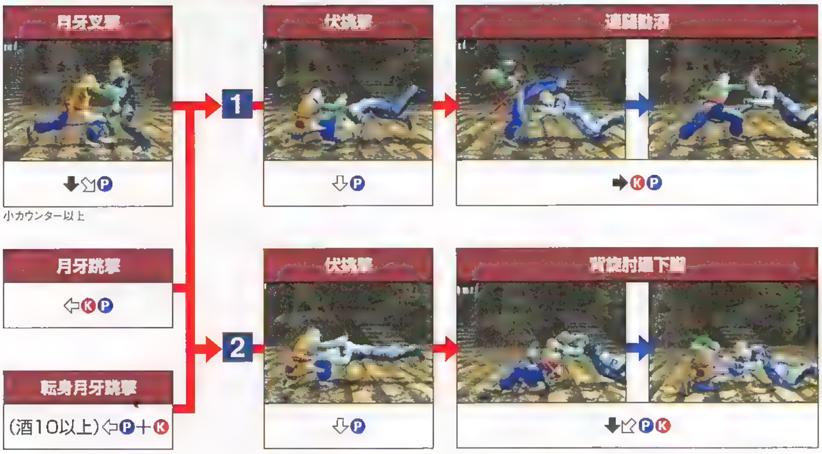
COMBO

「VF4FT」になって、シュンにも新技を組み込んだベストコンボがいくつか登場した。ただし、新技のなかには、コマンド入力にクセのあるものがいくつかあるので、まずはそれらの技を自在に出せるようになっておくことが大事だ。

各種浮かせ技からのコンボ　もっとも使用頻度が高い

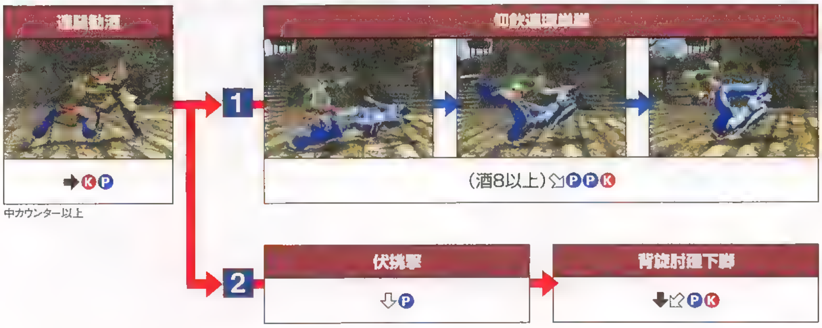
対戦中、もっとも使用頻度が高くなるのは、挑腕撩拳からのコンボなので必ずマスターしよう。1は、足位置平行で、全キャラクターに決まるダメージの大きいコンボ。軽・中量級が相手なら、連蹴背下掌の前に立ちPが1発挟めることを覚えておこう。2は挑腕撩拳からの基本となるコンボで、ノーマルヒットなら軽・中量級に、カウンターなら全キャラクターに決まる。ポイントは、立ちPのあとに前方向にレバーを入れっぱなしにし、連腿勧酒を出すこと。なお、重量級に対して足位置平行で挑腕撩拳がノーマルヒットした場合、このコンボは決まらない。この状況では全キャラクターに決まる3のコンボに切り替え、チャンスを逃すことのないようにしよう。

各種腹崩れからのコンボ　シンプルなので覚えやすい



腹崩れ中の相手に決められるコンボのなかでも1はダメージが大きく、なおかつ相手の受け身を攻めやすいなど優秀。アキラまでの重さのキャラクターにはこれを狙っていこう。ただし、しゃがみPを出したあと、レバーを前に入れ続けていないと連腿勧酒が出ないので要注意。すばやい反応が必要なので、実戦でも決められるように練習しておくこと。重量級に対しては2のコンボがベスト。受け身攻めはできないが、十分なダメージを与えられる。重量級以外にも1のコンボの準備ができなかった場合に、瞬時に2のコンボに切り替えられるようになれば理想的だ。なお、始動技が転身月牙跳撃の場合は、しゃがみPを少し遅らせて出さないと、相手が浮き直さない。この点にも注意しておくこと。

連腿勧酒からのコンボ　すばやいヒット確認が必要



連腿勧酒は、2発目が中カウンター以上だと叩きつけダウンになり、そこにコンボを決めることができる。1のコンボは足位置ハの字始動で酒8以上限定だが、最大のダメージを誇る。2は、足位置に関係なく決められるお手軽なコンボ。いつでも決められるので、主力コンボとして活用しよう。なお、1と2のコンボは、ともに軽・中量級のキャラクターにしか決められない。残念ながら重量級に決まる有効なコンボはないので、大ダウン攻撃を決めておくのが無難といえる。

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

龍尾脚からのコンボ プレイヤーの腕の見せどころ

龍尾脚

⇧K+G

1 仰飲連環単脚 (酒8以上)⇘PPK

2 伏挑撃 ⇩P (空振り) → B1 何仙連環臂打 ⇨PPK

3 酔仙靠打

⇨P+K+GPP

4 向側前進 ⇘or⇗P+K+G → 伏挑撃 ⇩P → 連撃顎手 ⇦⇨PPP

龍尾脚がヒットすると特殊な叩きつけダウンになり、そこにコンボを決めることができる。ここからのコンボは非常にバリエーションが豊富なのが特徴だ。1は足位置に関係なく全キャラクターに決まる。ダメージは大きいが、受け身攻めがしにくいのが難点。なお、仰飲連環単脚は龍尾脚ヒット直後にレバーを⇘方向に入れておかないと、小ダウン攻撃に化けてしまうので要注意。2はアキラまでに決められるが、厳密には受け身が可能。ただし受け身のタイミングは難しいので、実戦でも十分に狙える。このコンボは最初のしゃがみPをわざと空振りするのがポイントだ。3は、足位置ハの字で決まるコンボで、アキラまでの重さのキャラクターに決まる。酒を1杯飲めるのが最大の長所で、対戦ではつねに狙っていきたいコンボだ。4は、飲酒量が足りないとき専用のコンボ。足位置は関係しないが、向側前進は必ず相手の背中側へ出すこと。

投げ技からのコンボ 浮きが低くなっているので要注意

転身繰胯

⇘P+G

転身繰鶏脚

(酒6以上)⇦⇘P+G

1 挑腕撩拳 ⇩⇘⇨P → 仰飲連環単脚 (酒8以上)⇘PPK

2 挑腕撩拳

⇩⇘⇨P → 酔仙勧酒

(酒6以上)⇦PP

3 挑腕撩拳 ⇩⇘⇨P → 背旋肘廻下脚 ⇙PK

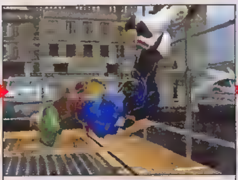
4 挑腕撩拳 ⇩⇘⇨P → 連撃顎手 ⇦⇨PPP

転身繰胯や転身繰鶏脚といった投げ技で相手の背後にまわったあとは、背向け中の当て身を持つアオイやさばき技を持つベネッサ、背向けから転倒立〔⇨⇘⇩⇙⇦P+G〕に移行できるシュン以外に対し、左のようなコンボが確定する。1は転身繰鶏脚でコンボが始動したとき限定で、全キャラクターに決まる。ただし、転身繰胯から始動した場合は、しゃがまれるとパイ以外には決まらないので気をつけよう。2は全キャラクターに対して決められる安定コンボ。コンボヒット後に叩きつけダウンになるので、さらに小ダウン攻撃が狙える。なお、1とは逆に、このコンボは転身繰鶏脚からは決まらないので要注意。3は全キャラクターに決められるうえに、特殊な条件も必要としない。通常はこのコンボを主力として使っていくのがベストだろう。最後の4のコンボは、ダメージはそれほどでもないが、相手の受け身を攻めやすいのが利点だ。

その他のコンボ

側端仙蹴〔⇨K〕がカウンターヒットして浮いた相手に横掃仙撃〔張果老中P〕→浸歩酔硬手〔⇦⇘P〕というコンボが、軽・中量級のキャラクターに決まる。ダメージは大きいのでとっさの状況でも決められるようになろう。また、横掃撃〔⇦P〕が大カウンターのときのみ、後ろ向きの相手に挑腕撩拳〔⇩⇘⇨P〕が確定する。その後は転身繰鶏脚〔酒6以上⇦⇘P+G〕始動と、ほぼ同じコンボが決まるので逃さず決めよう。そのほかのコンボでは、軽量級に対して決められる浸歩酔硬手→しゃがみP→連腿勧酒〔➡KP〕などがある。

壁に追い詰めた状態で、撃山旋肘〔⇘P+K〕をヒットさせると、壁よろけを誘発させることができる。



龍尾脚〔⇧K+G〕をヒットさせれば、相手は高い位置で壁に当たる。すかさず連蹴廻手〔KKP〕へ。

大ダウン攻撃まで入れれば大ダメージ。よろけ回復をする相手には倒襲裏肘〔敵壁背後⇦P+G〕を狙おう。

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

鋭さを増した指が相手の弱点を貫く

遠距離からでも届くリーチの長い攻撃やダウンを奪える全回転の下段技、軸をずらしながらの攻撃など、ほかのキャラクターにはない長所を持つリオン。その代わり、普通に攻めるだけではなかなか相手に致命傷を与えられない。押すと見せかけて引き、相手の技のスキを突く。引くと見せかけ、突進技で懐に跳び込む。その独特の攻めを確立してこそ、力を発揮するキャラクターなのだ。『VF4FT』から加わった新技も、その特殊性をアップさせるものばかり。全体的に技のダメージは低下したが、これらの技がもたらした攻撃バリエーションの増加は、リオンの立ち回りをさらにトリッキーにしてくれるだろう。

PROFILE

国籍	フランス	身長	171cm
性別	男	体重	63kg
血液型	AB	スリーサイズ	90/84/88
職業	大学生	格闘スタイル	蟷螂拳
趣味	ナイフ収集		

LION RAFALE
リオン・ラファール

NEW ITEM

顔 無精ヒゲ

1P	2P
入手条件	争奪戦に勝利する

顔 貴公子マスク

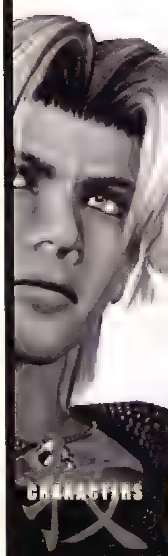
1P	2P
入手条件	争奪戦に勝利する

下半身 ショルダーキーボード

1P	2P
入手条件	チャレンジモードでコインを集める

上半身 スチールバッグ

1P	2P
入手条件	バトルアリーナをクリアする



切り替え技解説
SKILL CHANGE

技A、Bともに、切り替える前の技は特殊な性質を持ったけん制技。攻めだけでなく、防御的な意味合いも持つのが特徴だ。これに対し、切り替え後の技は直接的な攻撃手段として活躍する。技Aは性質に大きな違いがあるため、選択は慎重に行おう。

技A 2種類のヒザ蹴りが戦い方を変える

A1 勾手提膝 / **勾手提膝～換歩**

⇨Ⓚ

⇨Ⓚ⇨⇦

勾手提膝は、ヒジクラスの発生速度を持つヒザ蹴り。技の性能が『VF4EVO』から少し変わり、大カウンター時にリオン側が大きく有利になるようになった。さらに、追加入力をすれば新特殊行動の換歩に移行できる。ここからの攻撃バリエーションも注目だ。

A2 勾手提膝(ver.VF3)

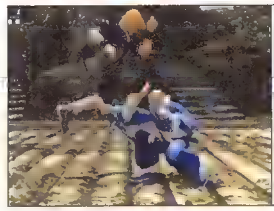
⇨Ⓚ

ノーマルヒットでも相手を浮かすことのできるヒザ蹴り。発生の早さは一般的なヒザクラスよりもわずかに遅いが、下段攻撃をかわす性質を持っていることは大きな長所だ。なお、ガードされたときのスキは中量級Ⓟが入る程度。浮かせ技としては標準的といえる。

技選択のポイント

直接的なダメージ源としては、やはり勾手提膝(ver.VF3)が上。しかし、この技の長所はほかの技である程度カバーできる。勾手提膝を捨てることで、スキの小さい下段技に対して有効な反撃ができなくってしまうこともネックだ。換歩からの技を絡めた攻撃バリエーションも考え合わせると、勾手提膝が無難か。

今作で新たに加わった特殊行動、換歩。勾手提膝後からでもこの技に派生させられる。



勾手提膝(ver.VF3)は使いやすさがウリ。五分の状況で相手のしゃがみⓅをかわせる。

技B 細かい長所の相違を考えて選ぼう

B1 陰陽 / **二陰陽**

⇦Ⓟ

⇦ⓅⓅ

1発目に上段技をかわす性質があるのが特徴。発生も標準的で、攻撃と防御の両面で活躍する。1発目、2発目ともにガード時のスキが小さいことも長所だ。なお、1発目が当たれば2発目も連続ヒットする。

B2 背転勾手 / **連旋背勾手** / **転身螳螂連脚**

⇦Ⓟ

⇦ⓅⓅ

⇦ⓅⓅⓀ

中段の打撃を3連続で繰り出す連係技。ダメージは小さめだが、1～2発で止めてからの選択肢を織り交ぜれば、独自の攻めを組み立てられる。また、1発目は腹側にしか避けられない半回転系の技となっており、背中側への回転技ばかりのリオンとしては重宝する。なお、3発目をガードされるとヒジクラスの技が確定反撃に。

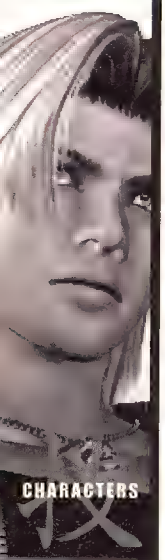
技選択のポイント

上段をかわしつつ攻撃できる二陰陽は、一部のキャラクターと対戦するうえで大きな力となる。空中コンボでも活躍するので、基本的にはこちらを選びたいところだ。もう一方の転身螳螂連脚は、攻撃バリエーションを増やす目的で活用する。中段3発の連係技は本作でもめずらしく、対戦時のいいアクセントとなる。

強力な上段技を多く持つラウを相手にするときなどは、上段をかわせる陰陽の存在が心強い。

転身螳螂連脚の1発目は半回転。これが、攻撃の起点として使う際の保険になってくれる。

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ



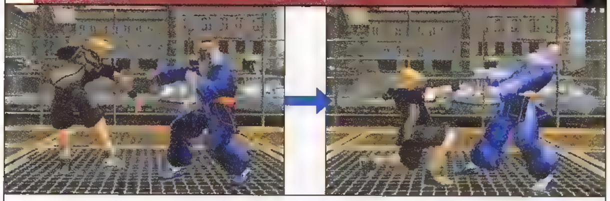
CHARACTERS

新技&重要変更点解説

NEW SKILLS

新技の数は少ないが、いずれも前作までの技とは違った性質を持つものばかり。戦術に組み込めば、リオンの弱点をしっかりカバーしてくれるだろう。特に、今作で備わった新しい特殊行動の換歩と、そこから繰り出される2種の打撃技は要注目だ。

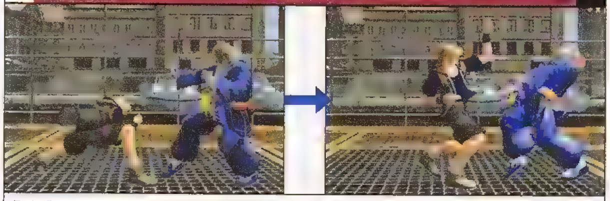
変 流星勾手撃 01



⇩⇙⇦🅟

中段 20

変 疾歩昇穿手 02



⬇⇨🅟

中段 18

新 旋腿

⇦🅚

特上 18

新 旋腿取首 03

⇦🅚🅟

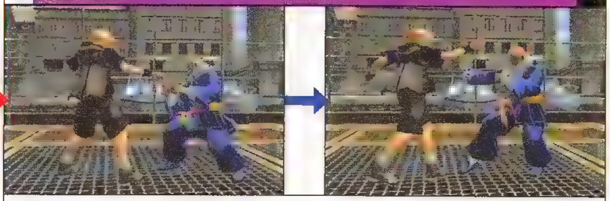
特上 15

変 旋風腿 05

⇧🅚

中段 21

新 旋腿～換歩 04



⇦🅚⇨⇦

特殊 —

新 換歩

各種打撃技より移行

特殊 —

新 換歩頂肘

換歩中🅟

中段 20

新 螳螂取眼 06

換歩中🅟🅟

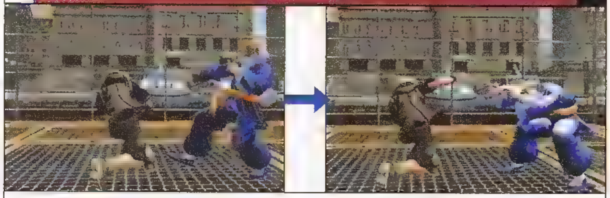
上段 15

新 換歩提膝 07

換歩中🅚

中段 20

新 坐盤取宝 08



⇘⇘🅟+🅚

中段 18

リオン・ラファール
LION RAFALE

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

新 破骨手 09

P＋K＋G

特殊 ー

新 閃身歩 11

P＋K＋G or ⇩P＋K＋G (成功時)⇩or⇧

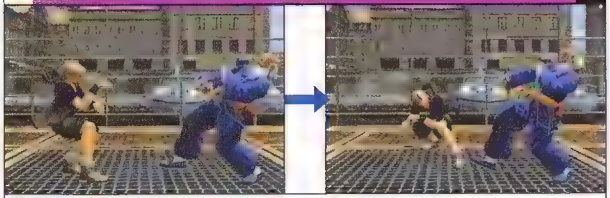
特殊 ー

新 截脛手 10

⇩P＋K＋G

特殊 ー

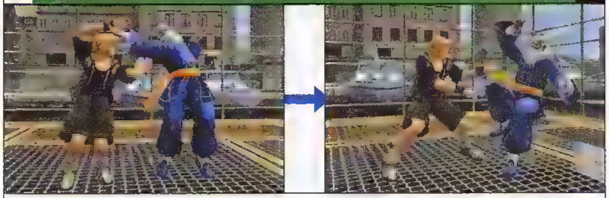
変 斜後歩 12



⬃or⬁P＋K＋G

特殊 ー

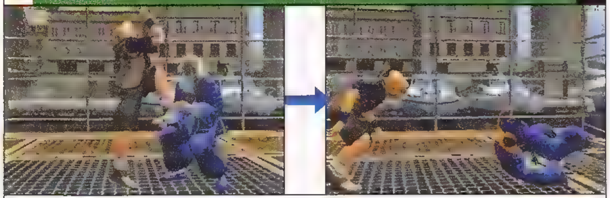
新 腰斬 13



⇦⬂P＋G

上投 20

変 登山翻車脚 14



⬇⇨P＋G

上投 30

新技＆変更点補足

01 ⇩⬃⇦P　ノーマルヒット時に相手を腹崩れにさせることがなくなり、通常のダウンに。足位置ハの字でベネッサにヒットしたときのみ、連三捶盤肘〔⇦⇨P＋KPP〕で追撃可能。

02 ⬇⇨P　技自体のダメージが若干減少したが、カウンターで相手を浮かせたあとのコンボに大きな変化はない。影響を受けるのは壁ぎわ。この技をノーマルヒットさせて相手を壁に当てても、よろけを狙えなくなった。

03 ⇦KP　ミドルキッククラスの発生速度を持つ1発目は、腹側にしか避けられない半回転技。ノーマルヒットでも連続になる2発目は、割り込み防止にも役立つ。また、大カウンター時は連旋腿〔➡KK〕が連続ヒットする。

04 ⇦K⇨⇦　旋腿後、小躍りするような特殊行動、換歩へと移行する。動作中にコマンドを入力することで、専用の固有技を出せる。

05 ⇧K　ダメージとともに浮きも低くなり、カウンターヒットしないとコンボが狙えない。ノーマルヒット時は、状況を判断して派生技の掛統腿〔⇧KK〕につなぐなど、工夫が必要だ。

06 換歩中PP　1発目は、出始めに上・中段Pとヒジをさばく性質を持つ。連続ヒットする2発目は、ガードされてもリオン側が有利。

07 換歩中K　カウンターで顎崩れを誘発し、双耳旋風〔P＋K〕などを連続ヒットさせることができる。ガードされたときのスキも小さい。

08 ⬂⬂P＋K　上段をかわしつつ攻撃できるのが長所。ガードされても確定の反撃を受けることはなく、しゃがみヒット時はよろけを、カウンターヒット時は腹崩れを誘発する。

09 P＋K＋G　動作中に上・中段Pやヒジを受けた場合、それを無効化する。リオン側の硬化時間はつねに一定なので、その後の状況は相手の技とタイミングしだいだ。たいていの場合はこちらが有利になるだけで、確定の反撃を入れられる状況は少ない。なお、ノーマルヒット時にダウンを奪う技には対応不可。

10 ⇩P＋K＋G　破骨手の対下段版。こちらは、ノーマルヒット時にダウンを奪わない下段PまたはKに対応している。また、動作中はしゃがみ状態なので、上段の攻撃を受けない。

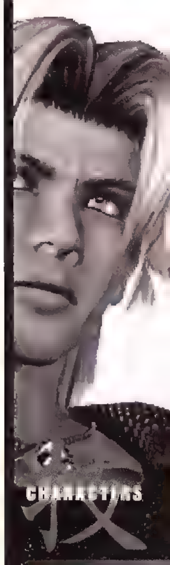
11 P＋K＋G or ⇩P＋K＋G (成功時)⇩or⇧　破骨手と截脛手に成功したときのみ出せる。動作に時間がかかるため、こちらが不利になることも多い。連続技に対して狙おう。

12 ⬃or⬁P＋K＋G　前作までは自分の背中側にしか移動不可だったが、今作では⬃と⬁の使い分けで方向を指定できるようになった。

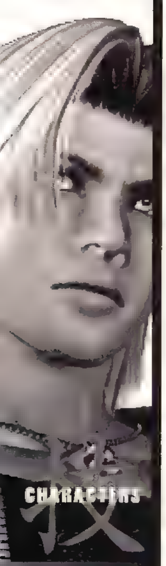
13 ⇦⬂P＋G　技自体のダメージは小さいが、相手をよろけさせる効果がある。その後は、各種の打撃た投げなどで二択を迫ろう。

14 ⬇⇨P＋G　前作と比べてダメージが若干低下。コンボの工夫でカバーしていこう。

その他の変更点：システム変更の影響で、背後から穿陰掌〔⬂P〕を当てると相手が振り向いてしまうようになった。その影響で擺下尖転〔⬂P＋G〕→落撃掌〔⬂PP〕という連係の利用価値が低下した。縦跳穿掌〔⇧P＋K〕や穿弓腿〔⬃K〕に切り替え、手堅くダメージを与えよう。それ以外では、連掃勾手〔⬇⬂PP〕、連旋腿〔KK〕、後蹴腿〔⇦⇦K〕などといった技のダメージ低下が変更点として挙げられる。



結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ



戦術指南
TACTICS

回転系の技やリーチに優れる技を多く持つリオンは、中間距離での戦いにおいてもっともその能力を発揮する。ただし、これらの技だけでは相手に致命傷を与えることは難しい。相手の攻撃をかわしつつ、浮かせ技や投げ技で大ダメージを狙おう。

基礎 BASIC　中間距離での強さを最大限に引き出そう

リーチの長い技が豊富なため、中間距離戦は得意。中段の箭疾歩〔⇨⇨P〕と下段の進歩蟷螂掃手〔⇦⬂P〕で奇襲をしかける戦法も、慣れていない相手には十分通用する。ただ、こればかりではいずれ対処されてしまうので、攻めるときの主力には、ガード時のスキが小さい弾腿〔⬂K〕を使っていこう。また、バックダッシュを交え、技の空振りに後蹴腿〔⇦⇦K〕を合わせるのも重要なダメージ源。後蹴腿を出すときは相手の動きに注目し、当たりそうなら背身尖掌〔敵背後P+K先行入力〕へ。外れそうなら1発で止めるなどの工夫もしよう。

近距離戦では、右勾心〔⇦⇨P+K〕を起点に攻めを組み立てる。その後の派生技も交えつつ、基本となる中段の盤肘〔⇨P〕や下段の後掃腿〔⇩K+G〕、投げなどの選択を迫ろう。このほか、カウンター時にコンボへ持ち込める疾歩昇穿手〔⬇⇨P〕も主力になる。

中間距離では、半回転技の弾腿を主軸に攻めを構成しよう。よろけさせたら、すかさず次の攻めへとつなぐ。

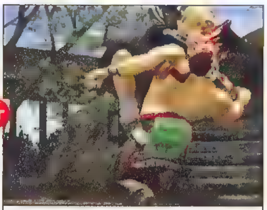
バックダッシュで相手の技を空振りさせ、後蹴腿からのコンボを叩き込む。近距離戦でも狙える有効な戦術だ。

近距離戦の主力中段は盤肘。しゃがみPのあとは⇦⇦⇨Pですばやく出せる。

or

下段全回転技の後掃腿は、避けと立ちガードの両方に対応できる優秀な技だ。

or



下段技ばかりでは大きなダメージを与えられない。投げ技も積極的に狙おう。

主要技の発生速度と反撃技

リオンは、ほかのキャラクターに比べてしゃがみPの発生が1フレーム遅く、13フレームとなっていることに注意。技後の状況もやや悪く、すぐに疾歩昇穿手へとつないでも、相手のしゃがみPに割り込まれてしまう。

立ち状態に対する反撃技では、重量級Pが入るスキにも決まる連旋腿が最重要。コマンドも簡単なので、チャンスは逃さないようにしたい。大きなスキに対しては、後蹴腿を叩き込もう。一方、しゃがみ状態への反撃は少々複雑。ヒジクラスの技しか入らないものには勾手提膝、それよりスキが大きいものには盤肘連環手、ヒザクラスの技が入るスキに対しては落撃掌、という使い分けが理想だ。さらに大きなスキに対しては、双耳旋風を使っていこう。なお、しゃがみガード後にダッシュ入力を使って落撃掌を出す場合、連続ヒットするのは−18フレームのスキからになる。

主要技の発生フレーム

技名	コマンド	発生
統捶	P	12
右勾心	⇦⇨P+K	12
盤肘	⇨P	14
勾手提膝	⇨K (技A1)	14
疾歩昇穿手	⬇⇨P	15
後蹴腿	⇦⇦K	15
陰陽	⇦P (技B1)	16
穿陰掌	⬂P	16
旋腿	⇦K	16
穿弓腿	⬃K	16
弾腿	⬂K	17
勾手提膝(ver.VF3)	⇨K (技A2)	18
坐盤取宝	⬂⬂P+K	18
双耳旋風	P+K	20
後掃腿	⇩K+G	20

しゃがみPは出が遅く、ダメージも小さい。1フレーム有利でも、相手のしゃがみPに打ち負ける。

新技の旋腿は発生16フレームの特殊上段。腹側のみ避けられる半回転技なので利用価値は高い。

スキの大きい下段をガードしたあとに、先行のダッシュ入力を使って盤肘連環手や落撃掌を狙えると、ダメージ効率が上がる。

たとえば、サラのレッグスライサー〔⇩K+G〕をガードしたあとに、⇦⇦⇨PPで盤肘連環手。余裕があるときは狙ってみたい。

反撃に使う技一覧

技名	コマンド	ガードした技のスキ	相手の状態	
			立ち	しゃがみ
連捶腿	PK	−12	○	×
連旋腿	KK	−13	○	×
勾手提膝	⇨K (技A1)	−14	△	○
盤肘連環手	⇨PP	−15	×	○
後蹴腿	⇦⇦K	−15	○	×
落撃掌	⬂PP	−17	○	○
双耳旋風	P+K	−20	○	○

応用 APPLICATION 相手の打撃に対応する選択肢を用意せよ

足位置を判断して技性能を活かす

相手の打撃をかわしつつ攻撃できる技は、足位置を考えて使うことで性能が大きくアップする。その際は、相手の足位置だけでなく、自分と相手の関係も重要だ。慣れが必要なことは確かだが、できるだけ把握しながら戦えるように意識しよう。右の表にある技のなかで、注意したいのが疾歩昇穿手と斜歩斜掃捶の関係。前者は足位置が平行のとき、後者はハの字のときに効果が高くなるので、相手の攻撃に応じて使い分けること。また、斜前歩や斜後歩は、相手の背中側への移動が基本だ。

もちろん、これらの技は相手キャラクターの性質によっても有効度が変わる。リーチの長い技を主力とするアキラなどの相手では、高い効果が期待できない。避けなど通常の防御手段に切り替えることも考えよう。

技をガードされるなどして不利になったときは、かわし性能の高い技が力を発揮する。足位置も判断し、適した技を選択しよう。

足位置がハの字のときは、斜歩斜掃捶が強い。ただし、ノーマルヒット後は不利になるので、その後の選択肢にも工夫が必要になる。

かわし性能の高い技とその活用法

技名とコマンド	使い方
疾歩昇穿手 ⬇⇨P	立ちPやしゃがみPをかわしやすい。相手がタイミングを遅らせて技を出してきた場合に、カウンターを取りやすいこともポイント。
騰撃連捶 ⇖PP	近距離で使うときは、少しバックダッシュしてから出すと効果的。1発止めはガードされても反撃を受けにくいので、適度に交ぜよう。
斜歩斜掃捶 ⇖P+K	自分の背中側に移動して攻撃する。このため、足位置ハの字のときに出すと効果大。相手の体力が残り少ないときのトドメにも有効。
斜前歩 ⇘or⇗P+K+G	打撃だけでなく、投げをかわせることも多い特殊移動。相手の背中側への移動を意識し、派生技を活用してダメージを与えていこう。
斜後歩 ⇖or⇙P+K+G	かわし能力がかなり高く、受け身後の選択肢としても活躍する。このときは、横転受け身を取った方向に斜後歩を出すのがオススメ。

換歩が絡んだ新しい読み合い

換歩からの固有技は、どれも優秀。この技へ移行できる技を取り入れ、新戦術を組み立てよう。まず、新技の旋腿〔⇦K〕後は、ディレイの旋腿取面〔⇦KP〕でカウンターを狙いつつ、相手が手を出さなくなったら旋腿～換歩〔⇦K⇨⇦〕でプレッシャーをかける。その後は、さばき効果のある蟷螂取眼〔換歩中PP〕が基本になるが、2発目をしゃがんでかわされると反撃を受けやすい。さばき成功時以外は1発で止め、ヒット後は背後攻撃で二択をしかけよう。また、1発止めをガードされたあとは、後穿脚〔敵背後K〕でヒジクラスの技をつぶせる。手堅くいきたいときは、縦跳穿掌〔⇧P+K〕で間合いを離すのがオススメだ。一方、勾手提膝〔⇨K〕の場合は派生技がないので、単純に蟷螂取眼のさばき効果を活かす意味で換歩への移行を使う。移行せずにほかの技につなぐのもいい。

足位置が平行のときに蟷螂取眼で相手の技をさばくと、1発目が空振りする。このときはそのまま2発目を当ててもいいが……。

1発止めから背連穿掌～連捶腿〔敵背後PK〕や後穿脚〔敵背後K〕につなぐのがオススメ。確定でヒットし、ダメージを稼げる。

出の早い中段技として活躍する勾手提膝。換歩への移行が可能になったことで、ガードされたあとの選択肢がさらに豊富になった。

換歩からの蟷螂取眼のほか、対蹴り技の流星勾手撃〔⇩⇖⇦P〕、対しゃがみPの疾歩昇穿手〔⬇⇨P〕や騰撃連捶〔⇖PP〕あたりが主力。

リオンならではのトリッキーな起き攻め

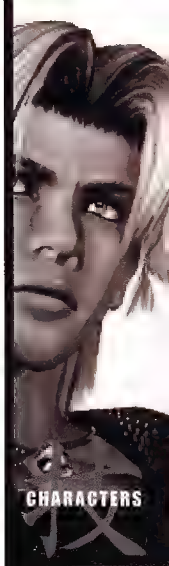
起き上がり攻撃への対抗策が多いリオンにとって、ダウンを奪ったあとの攻めは重要だ。まず、受け身に対しては転身撩陰脚〔⇨K+G〕や後掃腿などの全回転技と、キャッチ投げの仆歩〔⇨⇖P+G〕を含む各種投げ技で攻める。これらは、受け身を先読みして使っていこう。相手が受け身を取らない場合には、下の表にある技で起き上がりを攻め立てる。相手がダウン攻撃を回避するために横転起き上がりを選択すれば、転身撩陰脚や仆歩を空振りしたあとでも、泰山双勾手や旋風腿が間に合う。

受け身を読んだときは、全回転の技を重ねにいく。発生が遅いものは、先読みで出していこう。

受け身を読んだ攻撃が空振りしたあとでも、横転からの起き上がり攻撃なら対抗策がある。

起き攻めに役立つ固有技

技名とコマンド	使い方
泰山双勾手 ⇦P+K	タメ中の姿勢が低く、中段の起き上がり攻撃をかわせる。相手の起き上がり攻撃が見えたらすぐにボタンを離して技を出す。
旋風腿 ⇧K	下段起き上がり攻撃をかわす選択肢。中段起き上がり攻撃をつぶせることもある。掛統腿〔⇧KK〕への派生やコンボにつなごう。
後掃腿 ⇩K+G	攻撃を出さずに起き上がる相手への攻めを兼ね、タイミングよく重ねよう。うまくいけば、起き上がり攻撃を出されてもつぶせる。
斜前歩～斜掃捶 ⇘or⇗P+K+GP+K	大きく移動しつつ攻撃するため、起き上がり攻撃をかわしやすい。仰向け足のダウンを攻める場合は、相手の腹側に移動して出そう。



結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

コンボ紹介
COMBO

コンボにおいても、ほかのキャラクターとは感覚が違うものが多いリオン。攻撃判定が低い位置にある技が多いため、思わぬところから追い打ちが決まったりする。ベストコンボを決めるためには、何種類もの追い打ちを使い分けなければならないことも……。

各種浮かせ技からのコンボ　もっとも基本となるコンボ始動技

疾歩昇穿手

⬇⇨P

小カウンター以上

勾手提膝（ver.VF3）

⇨K

- **1** 後蹴腿 ⇦⇦K → 背身尖掌 （敵背後）P＋K（先行入力） → 連三捶盤肘 ⇦⇨P＋KPP

- **2** 右勾心 ⇦⇨P＋K → 連旋腿 ➡KK
- **3** 右勾心 ⇦⇨P＋K → 雙旋腿 ⇩KK＋G
- **4** 連三捶盤肘 ⇦⇨P＋KPP

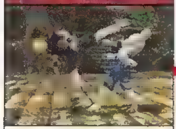
主力の浮かせ技となる疾歩昇穿手からは、足位置ハの字スタートで軽量級とレイ、カゲに1が入る。流星連勾手〔⇦⇨P＋KP〕までなら足位置に関係なくラウまで入るので、足位置の確認が苦手な人も狙っていって問題ない（ハの字ならアキラまで）。ジャッキーとアキラに対して平行でスタートした場合は、右勾心→後蹴腿→背身尖掌。重量級には、足位置平行スタート時は3、ハの字なら2を決めよう。

また、ダメージを最大限に与えたいなら、背身尖掌後の技を状況別に切り替える。足位置平行始動、対軽量級は穿心腿〔K〕、足位置ハの字始動の対ゴウ、ブラッド、シュンは後蹴腿〔⇦⇦K〕でダメージアップを図れる。

勾手提膝（ver.VF3）後のコンボは、軽い相手でも足位置ハの字始動で連旋腿、平行始動で右勾心→後蹴腿→背身尖掌程度。対重量級、足位置ハの字始動は、4すらも安定しない。縦跳穿掌〔⇧P＋K〕で妥協しよう。

後蹴腿からのコンボ　あらゆる状況で狙っていける

後蹴腿



⇦⇦K

- **1** 背身尖掌 （敵背後）P＋K（先行入力） → 連旋腿 KK

- **2** 背身尖掌 （敵背後）P＋K（先行入力） → 連三捶盤肘 ⇦⇨P＋KPP

後蹴腿からの基本コンボとなる1は、足位置ハの字スタートならノーマルヒットでも全キャラクターに、平行スタートでもカゲまでの相手に入る。そのほかの条件では2を決めていこう。なお、1のコンボで使う連旋腿は、レバーニュートラルで出すこと。

カウンター始動なら、一部の状況でさらにダメージを稼げる。足位置ハの字始動、対パイは背身尖掌→疾歩昇穿手〔⬇⇨P〕→連三捶盤肘が決まる。対ゴウ、ブラッドは背身尖掌→右勾心〔⇦⇨P＋K〕→連旋腿を狙っていこう。

各種腹崩れからのコンボ　それぞれの始動技でコンボが違う

流星勾手撃 ⇩⬂⇦P

さばき成功時／小カウンター以上

坐盤取宝

⬂⬂P＋K

小カウンター以上

- **1** 連三捶盤肘 ⇦⇨P＋KPP・ → 流星連勾手 ⇦⇨P＋KP
- **2** 二陰陽 B1 ⇦PP
- **3** 連三捶盤肘 ⇦⇨P＋KPP

流星勾手撃で腹崩れを奪ったあとは、1が最大ダメージ。足位置平行時、アオイ、ベネッサ、シュンを除く軽・中量級に。ハの字のときは、軽量級とリオンに決まる。それ以外の状況では、受け身攻めにつなぎやすい2を使っていこう。このほか、受け身のタイミングが難しい落撃掌〔⬂PP〕もオススメだ。

坐盤取宝カウンター後は、ややコンボが入りにくい。少しタイミングを遅らせて3をフルヒットさせるか、安定コンボの斧刃連端脚〔⇨⇨KK〕につなごう。なお、穿疾歩ヒット時の腹崩れは、最速で3につなぐといい。

双耳旋風からのコンボ　足位置確認とタイミングが重要

双耳旋風
Ⓟ＋Ⓚ

1
- 続捶 ➡Ⓟ
- → 連旋腿 ➡ⓀⓀ

2

穿掌背転
⇦⇦Ⓟ

背身尖掌
(敵背後)Ⓟ＋Ⓚ(先行入力)

斧心腿
Ⓚ

3
- 続捶 ➡Ⓟ
- → 連捶掃手 ➡ⓅⓅ⇩Ⓟ

双耳旋風で相手を叩きつけたあとは、足位置確認が重要。斧刃連端脚〔⇨⇨ⓀⓀ〕ならつねに決まるが、あまりダメージは稼げない。

足位置平行のときは、全キャラクターに決まる**1**を使おう。レバー前入れの立ちⓅをタイミングよく当てることが、このコンボのポイントだ。足位置ハの字のときも、同じようにレバー前入れの立ちⓅを少し遅らせて当て、ベネッサ以外の軽量級に後蹴腿〔⇦⇦Ⓚ〕→背身尖掌〔敵背後Ⓟ＋Ⓚ先行入力〕、重量級には連三捶盤肘〔⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ〕、残りのキャラクターには**3**を決めていくのがオススメだ。

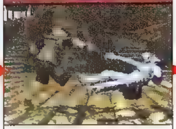
2は、ゴウ、ブラッド、カゲ、ラウ、ジャッキーの5人に決まるコンボ。穿掌背転を後蹴腿に変えれば、アキラにも決められる。

登山翻車脚からのコンボ　投げ技で始まる大ダメージコンボ

登山翻車脚
⬇⇨Ⓟ＋Ⓖ

1

下続捶
⇩Ⓟ


続捶
Ⓟ

連旋腿
➡ⓀⓀ

2
- 下続捶 ⇩Ⓟ
- → 続捶 Ⓟ
- → 連捶掃手 ➡ⓅⓅ⇩Ⓟ

3
- 下続捶 ⇩Ⓟ
- → 連三捶盤肘 ⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ

4
- 落撃掌 ⇘ⓅⓅ

5
- 連三捶盤肘 ⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ

登山翻車脚がヒットしたら、斧刃連端脚〔⇨⇨ⓀⓀ〕がお手軽。ただし重量級にはジャスト受け身で回避される可能性があるので、確実性を求めるなら旋風落脚〔⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ〕にしよう。左に挙げたコンボは、さらにダメージアップをめざすためのもの。いずれもタイミングよく技を当てる必要があるが、**3**〜**5**は比較的簡単になるのでぜひ実戦投入したい。

3は、軽量級とラウまでの中量級に決まるコンボ。投げのあと、少しダッシュしてしゃがみⓅを当てるのがコツだ。対レイ、カゲ限定コンボの**1**、ブラッド限定の**2**も要領は同じだが、難度が非常に高い。ただ、決めたときの見返りも大きいので、チャレンジする価値はある。**4**は、シュンに対して狙うコンボ。こちらも、ほんの少しだけダッシュして落撃掌を当てよう。相手が受け身に失敗すれば、小ダウン攻撃まで決まる。また、ジャッキーとアキラには同じ感覚で二陰陽〔⇦ⓅⓅ〕が入る。難しいが、これも合わせて覚えておこう。

5は、ウルフに対して狙うコンボ。こちらは、投げたあとに少しバックダッシュしてから連三捶盤肘につなぐのがポイントだ。

その他のコンボ

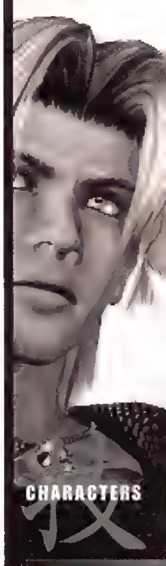
ここでは崩れ系コンボをまとめておこう。まず、泰山双勾手〔⇦Ⓟ＋Ⓚ〕ヒット後は連旋腿〔➡ⓀⓀ〕がメイン。足位置平行時のアオイとパイには入らないので、後蹴腿〔⇦⇦Ⓚ〕→背身尖掌〔敵背後Ⓟ＋Ⓚ先行入力〕を使おう。また、連三捶盤肘〔⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ〕の腹崩れ後は、軽量級に（足位置ハの字ならゴウ、ブラッド、カゲ、ラウにも）疾歩昇穿手→連三捶盤肘が入る。

進歩蟷螂掃手の足崩れ後は、斧刃連端脚〔⇨⇨ⓀⓀ〕以外にもさまざまなコンボがある。しゃがみⓅや右勾心〔⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ〕で刻み、後蹴腿につなぐのがメインだ。

進歩蟷螂掃手ヒット後は、相手が足崩れになる。ここからのコンボも、かなりマニアックなものが多数ある。

まずは、しゃがみⓅか右勾心へ。攻撃判定が低い位置にある、リオンならではのコンボだ。

落撃掌を組み込めるケースも。背向け状態の叩きつけになり、受け身不能の相手に小ダウン攻撃が決まる。



結城　晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路　葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守　剛
ブラッド・バーンズ

華麗に舞い、相手の攻撃を受け流す

合気柔術を武器に戦うアオイは、さばきや当て身など、相手の攻撃を利用してダメージを与える技を豊富に持つキャラクターだ。そのため、ひとたび不利な状況に陥っても、相手の攻めに対応する防御手段をつねに用意することができる。さらに『VF4FT』では軸をずらしつつ攻撃する新技が追加され、防御のバリエーションがまたひとつ増えた。一方、攻撃面はというと、打撃技に若干のパワー不足が見られるものの、スキのない高性能な技がそろっている。特に、一瞬で大ダメージを与える投げ技や優秀な下段技は、アオイならではのものだ。相手の心理を鋭く読み、的確な技でダメージを与えていこう。

PROFILE

国籍	日本	身長	162cm
性別	女	体重	47kg
血液型	A	スリーサイズ	83/53/86
職業	大学生	格闘スタイル	合気柔術
趣味	生け花		

AOI
梅小路葵
UMENOKOUJI

NEW ITEM

顔　舞妓さんメイク

1P　2P

入手条件　争奪戦に勝利する

頭　外跳ねヘアー

1P　2P

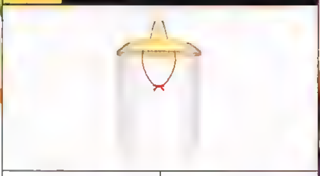
入手条件　争奪戦に勝利する

顔　おしゃれメイク

1P　2P

入手条件　チャレンジモードでコインを集める

頭　市女笠



1P　2P

入手条件　バトルアリーナをクリアする

切り替え技解説
SKILL CHANGE

一方の切り替え技は、リーチの長さとスキのなさ。もう一方は、反撃技としての優れた性能と、相手を浮かせたあとの追い打ち。それぞれに違った長所や使いどころがあるので、どちらがベストと決めるのは難しい。まずは両方とも試してみよう。

技A 使う距離にも性質にも差がある中段技

A1 山勢厳 → 桜華

⇨⇨Ⓟ+Ⓚ　⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ

中段の山勢厳から上段の桜華へとつなぐ連係技。アオイの固有技では珍しく、ノーマルヒットでも連続ヒットし、なおかつダウンを奪える打撃技だ。また、1発目がカウンターヒットすればコンボも狙える。リーチも長く、中間距離でのけん制技として使い勝手がいい。

A2 浮桜

⇨⇨Ⓟ+Ⓚ

発生がそこそこ早く、ノーマルヒットでもダウンを奪える。ガードされたあとのスキが小さいのが最大の長所で、技後に立ちⓅを出すことでヒジクラスの技をつぶせるほど。なお、カウンターヒット時に相手を浮かせるが、大ダメージを与えるコンボは狙いにくい。

技選択のポイント

2つの技それぞれに長所があり、どちらを選択するか難しいところだ。近距離での打撃技が充実しているアオイにとっては、どちらかといえば、遠距離で使うことのできる山勢厳のほうが重要。桜華がなくなると、アキラの大纏崩捶〔⇦⇨Ⓟ+Ⓖ〕などを投げ抜けしたあとの反撃技がなくなってしまうのも痛い。

桜華は、距離が離れた状況で使える貴重な技。この技のみ確定で決められるケースも多い。

山勢厳、浮桜ともに、カウンターヒットすればちょっとしたコンボを決めることができる。

技B 派生技の違う上段蹴りからのコンビネーション

B1 上蹴り → 上蹴り～打突

Ⓚ　ⓀⓅ

発生はヒジクラスで、1発目がヒットすれば2発目まで連続ヒット。しかも、その後はこちらが有利な状況になり、横打〔⇨Ⓟ+Ⓚ〕と投げで二択を迫ることができる。相手が立ち状態で、ヒジクラスの反撃技が確定する状況では、旋桜〔⇨ⓅⓅ〕よりもこちらを使っていこう。

B2 上蹴り(ver.VF4) → 鎖鎌

Ⓚ　ⓀⓀ

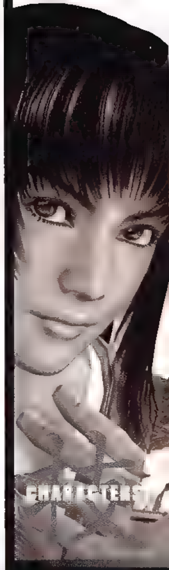
その名のとおり『VF4』のときに活躍した技で、反撃技やコンボに活用できる。発生も早く、相手の立ちⓅをガードしたあとに出せば、ヒジ系の技をつぶすことが可能。2発目までヒットさせたあとはわずかに不利だが、しゃがみⓅを出せばヒジクラスの技に打ち勝てる。

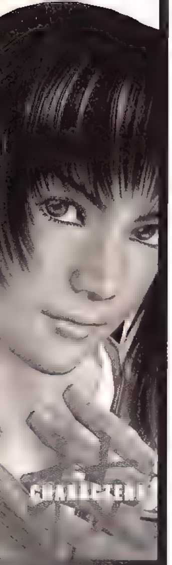
技選択のポイント

この2つの上蹴りはどちらも高い性能を持つため、選択するのは非常に困難である。ここまで甲乙つけがたいと、自分のプレイスタイルや相手のキャラクターによって切り替えていくしかないだろう。手堅いプレイヤーには反撃技として活躍する上蹴り～打突、攻めを重視するプレイヤーには鎖鎌をオススメしたい。

上蹴り～打突は、通常の攻めに組み込むよりも、確定の反撃技として使用する機会が多い。

反撃としてはもちろん、空中コンボにも使える鎖鎌。空中の相手を叩きつける効果がある。





新技&重要変更点解説

NEW SKILLS

「VF4EVO」で持っていた技の数々は今作で大きな見直しが図られ、これまであまり使用しなかった技が多数強化されている。新技に関しては数自体はそれほど多くないが、性能は十分。いずれも、戦術を組み立てる際になくてはならない存在だ。

打突

P

上段 10

二連突

PP

上段 10

新 連突流旋

PP⇩or⇧P

上段 16

新 連突流旋双掌 01

PP⇩or⇧PP

中段 18

新 連突流旋～[illegible] 02

PP⇩or⇧P⇦

特殊 —

リ [illegible]払い 03

⇨⇦P

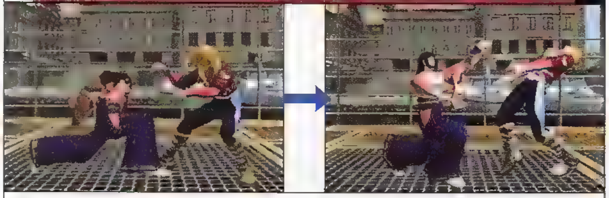
上段 10

変 両止 04

⇦⇘P

特中 16

リ 天狗落とし 05



(立ち途中)P+K

中段 16

リ [illegible]蹴り

⇩K

下段 16

新 [illegible]

⇩KP

上段 10

新 [illegible]連掌 06

⇩KPP

中段 18

変 袖伸剣 07

⇘⇘P+K

特中 20

変 挿み蹴り 08

⇦K+G

中段 23

梅小路 葵

AOI UMENOKOUJI

新 流旋

↘or↗Ⓟ+Ⓚ

上段 16

新 流旋双掌 09

↘or↗Ⓟ+ⓀⓅ

中段 18

変 草薙 11

↓Ⓚ+Ⓖ

下段 20

新 流旋～流舞 10

↘or↗Ⓟ+Ⓚ←

特殊 －

リ 身躱し横打 12

(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

中段 22

変 半月車 13

天地陰陽中(対・ヒザ)

いなし 0

新技＆変更点補足

01 ⓅⓅ↓or↑ⓅⓅ 3発目、4発目ともに寸止め可能で、相手を惑わすのに役立つ。ただし、3発目が上段なので、慣れた相手には通用しにくい。また、4発目までガードされるとスキが大きく、ヒジクラスの技が確定の反撃になる。

02 ⓅⓅ↓or↑Ⓟ← 連突流旋後に、相手との距離を離す特殊行動へとつなぐ。ただし、打撃技をかわす性能はあまり期待できない。連突流旋の寸止めや連突流旋双掌と使い分け、相手を翻弄する目的で使用することになる。

03 →←Ⓟ さばき効果のある上段の全回転技。さばきの対象がキック系なので、状況や相手を考え、心中突き〔↓↘→Ⓟ+Ⓚ〕と使い分けていくといいだろう。また、ガードされてもこちらが有利になる長所も持っている。

04 ←↘Ⓟ 大カウンター時に相手を腹崩れにさせる効果が追加され、利用価値が上昇した。発生の早さや上段技をかわす性能には変化がなく、多少不利な状況で出しても強い。

05 (立ち途中)Ⓟ+Ⓚ モーションが変更された。技の性能自体は特に変わっていない。

06 ↓ⓀⓅⓅ 3発目が中カウンター以上でヒットすると相手を腹崩れにさせるが、2発目が上段なので割り込まれやすい。通常時よりも、コンボとしての使用がメイン。

07 ↘↘Ⓟ+Ⓚ ノーマルヒットでも相手を浮かせることができるようになった。浮きは若干低いが、しっかりとコンボを決めることができる。代わりにガードされたときのスキが大きくなり、中量級Ⓟによる反撃が確定する。

08 ←Ⓚ+Ⓖ 『VF4FT』になって大きく強化された技のひとつ。ミドルキックをさばく性質は同じだが、さばき成功時に相手を足崩れにさせることができるようになった。その代わり、硬化カウンター時はダウンを奪うことができない。またガードされたときのスキが小さくなり、確定の反撃技はしゃがみⓅのみ。

09 ↘or↗Ⓟ+ⓀⓅ 斜め前方向に移動しながら攻撃する。この技には直線的な打撃をかわす性能があり、不利な状況で相手の二択を回避する手段としても使用可能。1発目が硬化カウンター以上でヒットすれば、2発目の流旋双掌まで連続ヒットすることもポイント。

10 ↘or↗Ⓟ+Ⓚ← 連突流旋～流舞と同じ性質。寸止めも加え、相手を翻弄しよう。

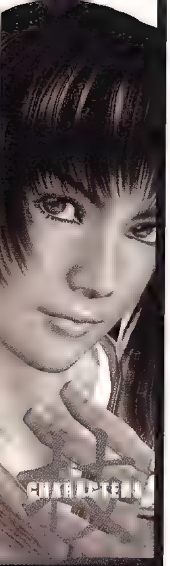
11 ↓Ⓚ+Ⓖ 主力となる下段技だが、今作で発生がわずかに遅くなり、リーチも短くなった。しかし、実戦に影響するほどではないので、今までどおりの使い方でまったく問題ない。

12 (避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ モーションがリニューアルされ、攻撃判定が強くなった。ヒット時にダウンを奪える点は前作と同じだが、しゃがみガードに当たった場合のみよろけになる。

13 天地陰陽中(対・ヒザ) 『VF4FT』では、左と右のどちらのヒザをいなしても、上勢柳扇掌〔→←Ⓟ+Ⓚ〕が確定で決まるように。

その他の変更点:アオイは、コマンドの変更された技が多い。特に注意したいのは、鳳凰手のコマンドが↘Ⓟになったこと。空中コンボに使用する際はあらかじめレバーを↘に入れっぱなしにしておくなど、小ダウン攻撃を暴発させない工夫をしておこう。そのほか、前蹴り〔↘Ⓚ〕は硬化カウンター時に少し有利になり、中段肘当て〔→Ⓟ〕でしゃがみⓅをつぶせる。

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ



戦術指南 TACTICS

主力となる技は『VF4EVO』のときとほとんど変わらないため、基本的な戦術は同じでOK。ここに新技を盛り込み、戦術に彩りを加えよう。なかでも、上蹴り～打突は利用価値が高い。これにより、アオイの弱点であった反撃技がわずかに強化された。

基礎 BASIC 充実した中段攻撃を状況に応じて使い分ける

中間距離戦において、横打〔⇨P＋K〕の存在は非常に大きい。派生技があるため、ガードされてもそこまで不利な状況にはならず、けん制技として気軽に出すことができる。カウンターヒットした場合は、それを確認して横周肘当て〔⇨P＋KP〕までつなげることも可能なので、できるかぎりこれでダウンを奪おう。また、横打を警戒して立ちガードや避けをしてくる相手には、草薙〔⇩K＋G〕が有効。うまく使い分けて相手にプレッシャーをかけよう。

近距離戦でも横打は重要で、中段肘当て〔⇨P〕とともに二択をしかけるときの主力中段となる。また、立ちPヒット後やしゃがみPカウンターヒット後など、こちらが大きく有利な状況では、陰掌〔⇦⇘P＋K〕や鳳凰手〔⇘P〕と投げの二択で大ダメージを狙おう。逆に不利な状況では、発生の早い両止〔⇦⇘P〕や一部の技をかわす無双破〔⬇⇘P〕が活躍する。

陰掌は、カウンター時に相手を急所崩れにさせる技。有利が大きいときは、この技を組み込んで大ダメージを狙う。

急所崩れを奪ったあとは、すかさず雲蹴り〔⇨KK〕で追い打ちしていく。すばやいヒット確認を身につけよう。

横打はアオイの生命線ともいえる技で、中段攻撃の主力。半回転なのも心強い。

草薙は技後に天地陰陽への移行が可能なため、ガードされてもリスクが低い。

不利な状況で出すと、相手の立ちPなどさまざまな技に打ち勝てる無双破。

主要技の発生速度と反撃技

主要技の性能は『VF4EVO』のときとほぼ変わらないが、コマンドが変更された技がいくつかあるので注意してほしい。あとは新技が増えただけなので、基本的には今までと同じ技の組み立てで問題ない。

次に反撃技についてだが、今作になって上蹴り～打突という技が増えたことで、今まで乏しかった反撃技が多少充実した。この技は発生も早く、ヒット後はこちらがやや有利(3フレーム)になる。そのため、−14フレームのスキに対してはこちらを使っていこう。ただし、上段技なのでしゃがみ状態の相手にはヒットしない。この場合は、旋桜に切り替えること。

また、下段回転系の技をガードしたときに、主力となる反撃技が天開。重ね当てヒット時にP＋G入力で出る技で慣れないと決めにくいが、成功時のダメージは大きい。横周肘当てで妥協せず、ぜひこちらを狙っていこう。

主要技の発生フレーム

技名	コマンド	発生
打突	P	11
両止	⇦⇘P	13
上蹴り(ver.VF4)	K (技B2)	13
中段肘当て	⇨P	14
上蹴り	K (技B1)	14
横打	⇨P＋K	15
無双破	⬇⇘P	15
陰掌	⇦⇘P＋K	16
鳳凰手	⇘P	16
浮桜	⇨⇨P＋K (技A2)	16
前蹴り	⇘K	17
重ね当て	⇦⇨P	17
衣車	⇨⇨P	17
山勢蔽	⇨⇨P＋K (技A1)	18
草薙	⇩K＋G	20

両止は中段攻撃のなかでもっとも発生が早く、大カウンターで相手を腹崩れにさせることができる。

陰掌と同じ発生速度を持つ鳳凰手。カウンターヒット後は、掌蹴り重ねや下段投げが確定で決まる。

掌蹴り重ねよりもダメージが大きいため、−14フレーム以上のスキに対してはこちらを使っていこう。上段攻撃なのが欠点。

天開は、ラウの燕旋蹴〔⇩K＋G〕など下段回転系の技への反撃に使用する。約50というダメージは、アオイにとっては大きい。

反撃に使う技一覧

技名	コマンド	ガードした技のスキ	相手の状態	
			立ち	しゃがみ
掌蹴り重ね	PK	−11	○	×
鎖鎌	KK (技B2)	−13	○	×
上蹴り～打突	KP (技B1)	−14	○	×
旋桜	⇨PP	−14	○	○
横周肘当て	⇨P＋KP	−15	×	○
天開	⇦⇨PP＋G	−17	○	○
袖伸剣	⇘⇘P＋K	−18	○	○
双掌打	⇦⇨P＋K	−24	○	○

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

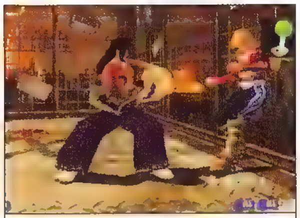
特定の状況での戦術をマスターせよ

壁ぎわは大ダメージのチャンス

壁ぎわでの攻めは、非力なアオイが大ダメージを与えられる唯一のチャンス。そのカギを握る技が衣車〔⇨⇨Ⓟ〕だ。この技で相手を壁に当てると、壁よろけを誘発することができる。その後は、すぐさま陰掌〔⇦⇘Ⓟ+Ⓚ〕につないで急所崩れを狙おう。ここから雲蹴り〔⇨ⓀⓀ〕→ダウン攻撃まで決まれば、相手の体力の半分近くを奪える。

また、投げ技の引違い〔Ⓟ+Ⓖ⇨or⇦or⇩or⇧〕も壁ぎわで活躍する技のひとつだ。この投げは、それ自体にダメージがない代わりに、相手を前後左右に振ることができる。これで相手を壁方向に誘導し、専用のコンボを狙っていこう。もっとも有効なのは、側面にある壁に相手を誘導するパターン。このとき立ちⓅを相手の背後からヒットさせれば、壁よろけを誘発できる。このあとは衣車の場合と同様に、陰掌につないで急所崩れからのコンボを決めよう。なお、正面に壁がある場合、距離によっては正面方向の引違→上蹴り〔Ⓚ〕で壁よろけを奪うことも可能。

このほか、草薙〔⇩Ⓚ+Ⓖ〕で相手を壁ヒットさせ、そこに投げと中段攻撃で二択を迫るのも有効。草薙は下段攻撃のうえ全回転なので、衣車などを意識して立ちガードや避け投げ抜けをする相手に当たりやすい。



衣車の発生は遅めだが、リーチが長く半回転系のため、中間距離からなら意外に使いやすい。壁よろけ後は陰掌につなげよう。

壁ぎわでは、相手の意識が衣車や引違いにいくため、草薙がヒットしやすい。壁ヒット後は、投げと中段攻撃で二択をしかける。

壁ぎわでの引違いからのコンボ

引違いで側面の壁に誘導。正面や後方の場合、距離によっては直接壁にヒットする。

壁ぎわで相手の背後から立ちⓅをヒットさせると、壁よろけにさせることができる。

引違いで相手を正面に投げた場合は、壁との距離によって使用する打撃を変える。

距離感が難しいが、正面に投げた場合のみ、上蹴りで壁よろけにすることができる

壁よろけとなった相手への陰掌はほぼ確定だが、状況によっては回復されることもある。

豊富なさばき技を使いこなそう

天地陰陽を筆頭に、アオイはさばき技や当て身技を多数持っている。これらの技は不利な状況で能力を発揮。相手に警戒させることができれば素直な二択を受けにくくなるのだ。そのなかでももっとも強力なのは、さばき技。たとえば心中突きは上・中段のⓅとヒジをさばくことのできる技だが、こちらが不利な状況で出せば、相手が立ちⓅやヒジで攻めてきた場合に腹崩れからのコンボにつなぐことができ、同時に投げも防ぐことができる。もちろん、さばき技だけでは簡単に対処されてしまうが、これに避け投げ抜けや当て身投げ抜けを織り交ぜていけば、相手に攻め手を与えず、つねにこちらのペースで戦うことが可能だ。

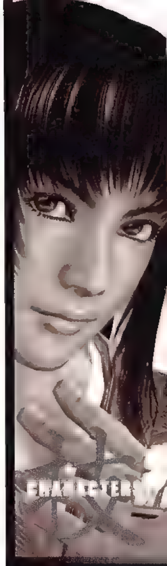
そのほかにも、アオイにはかわし性能に優れた技もいくつか存在する。そのひとつが新技の流旋で、不利な状況で出すと相手のヒジなどの打撃をかわしてヒットする。硬化カウンター時は流旋双掌〔⇘or⇗Ⓟ+ⓀⓅ〕まで連続ヒットするので、忘れずにコマンドを入力しておこう。

心中突きでさばきに成功した場合は、相手を腹崩れにさせることができる。雲蹴り〔⇨ⓀⓀ〕などにつなぎ、ダメージを与えよう。

流旋は、相手の打撃をかわしながらヒットすることが多い。一発で止めると状況がよくないので、流旋双掌までつなごう。

不利な状況で役に立つ固有技

技名とコマンド	使い方
心中突き ⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ	自分が不利な状況で、相手のⓅ系の打撃を読んだときに使用する。Ⓟ系の打撃が多いラウなどを相手にするときに有効だ。
拝み蹴り ⇦Ⓚ+Ⓖ	ミドルキック系の技をさばくことができ、そのあとは相手を足崩れにさせる。仰向け頭からの起き上がりを攻める際にも使える。
扇払い ⇨⇦Ⓟ	蹴り技をさばくことができるが、さばきに成功しても有利な状況になるだけで、確定技はない。技後は投げと中段の二択をしかけよう。
流旋 ⇘or⇗Ⓟ+Ⓚ	不利な状況で出せば、一部の打撃をかわしながらヒットさせることができる。相手の背中側方向に出すと、よりかわしやすい。
上勢柳扇掌 ⇦⇦Ⓟ+Ⓚ	この技も打撃をかわす性能が非常に高い。受け身を取ったあとなどに、相手の二択を回避する手段として使用すると効果的。
天地陰陽 ⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	肩や背中、回転キックなどを除くほとんどの上、中段技に対応できるため、相手キャラクターによっては絶大な効果を発揮する。
各種当て身技	アオイは、全回転技や両手、両足による打撃も当て身することができるため、非常に強力。投げ抜けと併用するクセをつけよう。



コンボ紹介
COMBO

始動技となる拝み蹴り〔⇦K+G〕や袖伸剣〔⇘⇘P+K〕が強化され、前作よりもコンボの重要性が増した。なかには、有効なコンボを決めるためには足位置の確認が必須となるケースもある。これらのコンボ条件を把握し、うまく使い分けよう。

各種腹崩れからのコンボ　当てる機会の多い始動技群

水月突
⇨K+GP

心中突き

⇩⇘⇨P+K
さばき成功時

両止
⇦⇘P
大カウンター

双掌打
⇦⇨P+K

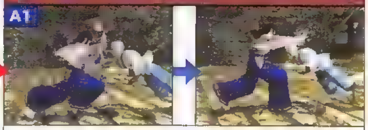
1 連突掃撃

➡PP⇨PP

2 下段掌打

⇩P

➡ 桜華 A1



⇨⇨P+KP

3 雲蹴り
⇨KK

アオイは、心中突きを始め相手を腹崩れにさせる技を多く持つ。そのなかで、水月突のみヒット後の硬化が極端に短く、立ちPからの派生技を決められることを覚えておこう。

まず1のコンボだが、基本的には水月突ヒット後限定で、両止や双掌打のあとは決めることができない。しかし、心中突きのあとは足位置が平行ならばジェフリー、ハの字でウルフに決められる。腹崩れ後のコンボのなかで、もっとも大きなダメージを与えられるので ぜひマスターしてほしい。2は、一応ラウまでの相手に決めることができるが、しゃがみPをタイミングよく当てて相手を浮かせ直す必要があり、これに失敗すると桜華がヒットしない。しかも相手キャラクターによってもタイミングが違うので、余裕のあるときのみ狙っていこう。3は腹崩れ後の安定コンボ。相手キャラクターや足位置も問わないので、基本的にはこれを使用していくのがオススメ。

陰掌からのコンボ　正確なヒット確認で確実に決める

陰掌

⇦⇘P+K
小カウンター以上

1 雲蹴り

⇨KK

陰掌がカウンターヒットしたあとは、相手を急所崩れにさせることができる。一見すると腹崩れに似ているが、打撃による追い打ちが若干入りにくい。安定コンボとなる雲蹴り以上のダメージは稼げないので、これだけ覚えておけばいいだろう。その後は、相手がうつ伏せにダウンし、非常に攻めやすい状況となる。

上勢柳扇掌からのコンボ　ダメージを取るか攻めやすさを取るか

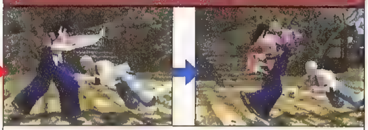
上勢柳扇掌

⇦⇦P+K

1 打突

➡P

➡ 連突小太刀



➡PPPK

2 桜華 A1
⇨⇨P+KP

3 雲蹴り
⇨KK

上勢柳扇掌は、受け身を取ったあとなど、自分が不利な状況で二択を回避する手段として使用する技。ヒットしたあとは相手を頭崩れにできるので、すかさずコンボに持ち込んで状況を好転させていこう。

1は、もっともダメージが大きく、足位置を問わず全キャラクターに決めることができるコンボ。しかし、決めたあとの状況が悪く、相手の受け身を攻めにくいという欠点がある。これに対して、2と3はダメージこそ1よりも低いが、格段に受け身攻めがしやすい。このように、上勢柳扇掌ヒット後のコンボは、ダメージとコンボ後の状況のどちらを優先するかで違ってくる。基本的には、ヒット後の状況がいい2や3を使用し、ここぞというときのみ1を使用するのがいいだろう。

拝み蹴りからのコンボ

すばやく振り返り、コンボにつなごう

拝み蹴り

⇦K+G

さばき成功時／小カウンター以上

1 **霞連掌**

⇩KPP

2 **避け** ⇩or⇧ → **雲蹴り** ⇨KK

拝み蹴りは『VF4FT』になって強化された技。ガードされたときのスキが減少したほか、相手を足崩れにさせる条件も変わっている。

1は、拝み蹴り後にGで振り返り、その後霞連掌につなぐのがポイント。確実に決まるのは軽量級のみだが、そのほかのキャラクターも受け身で回避するのが難しい。2は、相手の背中側に避けてから雲蹴りにつなぐのがコツ。足位置が平行ならウルフ以外の全キャラクターに決めることができ、ハの字の場合は軽量級とラウまでの中量級に決まる。

各種浮かせ技からのコンボ

強化された袖伸剣で相手を浮かせる

袖伸剣

⇘⇘P+K

雷刃破

⇨K

小カウンター以上

山勢崩

A1

⇨⇨P+K

小カウンター以上

上蹴り〜打突

B1

KP

中カウンター以上

1 **連突楊車** ➡PP⇨PP

2 **連突小太刀** ➡PPPK

3 **連突流旋双掌**

➡PP⇩or⇧PP

4 **鎖鎌** B2 KK

5 **横周肘当て** ⇨P+KP

6 **打突** ➡P → **龍風** ⇩KP

『VF4EVO』までのアオイには、ノーマルヒットで相手を浮かせることのできる打撃技がなく、空中コンボを決める機会が少なかった。しかし、今作からは袖伸剣がそれに相当する性能になったため、多少決める機会が増えている。しかし、袖伸剣はノーマルヒットでは浮きが低い。このため、相手キャラクターや足位置によってはコンボを切り替えないと有効なダメージを与えられないので注意しよう。

1のコンボは、足位置がハの字のときに軽量級限定で決めることができるもの。一応、先端ヒットの場合はカゲまでの相手に決まる。2と3は、ハの字のときにアキラまでに決めることができ、2のほうが大きなダメージを与えられる。3はわずかだが空中で相手を運ぶ角度を変えられるので、リングアウト狙いに使用していこう。切り替え技の鎖鎌を使う4は、足位置が平行なら全キャラクターに決めることができる安定コンボ。鎖鎌を選択していないときは、足位置平行時にカゲまでに決まる5なども使っていこう。これを考えると、袖伸剣の利用価値は鎖鎌選択時に大きくアップすることがわかる。なお、6は対重量級、足位置ハの字のときに使う専用コンボだ。

そのほかの始動技も基本は同じ。雷刃破カウンター時は浮きが高いため、ほとんどの状況で1が決まることを覚えておこう。

その他のコンボ

天地陰陽で相手の打撃をいなしたあとのコンボについてだが、基本的には『VF4EVO』のときと同じで問題ない。ただし、半月車〔天地陰陽中(対・ヒザ)〕のあとのみ状況に変化が見られ、左右どちらのヒザを取った場合も、上勢柳扇掌が確定ヒットするようになった。

また、自分が壁を背にした状態で流制手〔天地陰陽中(対・上中Pヒジ)〕を決めた場合は、基本となる旋桜〔⇨PP〕や天開〔⇦⇨PP+G〕ではなく香月楼〔⇦P〕を決めてみよう。壁との角度にもよるが、相手を壁よろけ状態にすることができ、さらにダメージを稼げる。

半月車後の追い打ちが簡単に。上・中段Kを取った場合と同じく、どちら側でも上勢柳扇掌が入る。

壁ぎわで流制手が決まった場合は、ふだんと追い打ちを変えてみるのもいい。ここで香月楼を決めると……。

相手を壁よろけ状態にすることができる。その後は例によって陰掌につなぎ、大ダメージを与えよう。

空間をも制する5つの至宝

構え切り替えを駆使した中間距離の幻惑効果とその距離で有効な技の豊富さから、ある程度離れた間合いでの立ち回りに長けていた『VF4EVO』時代のレイ。スキの小さな近距離技・双飛脚〔↘K+G〕と、いざというときのかわし技やさばき技などを加えれば、距離を問わずにあらゆるキャラクターと渡り合うこともできた。『VF4FT』では独立式構えに新技が加わり、中間距離の選択肢がさらに増加。主力として使う投げ技を変更していく必要はあるものの、離れた位置での戦いやすさに一層の磨きがかかっている。5つの構えを使い分け、反撃を受けない間合いからたたみかけよう。

PROFILE

国籍	中国	身長	175cm
性別	男	体重	63kg
血液型	B	スリーサイズ	98/85/83
職業	僧侶	格闘スタイル	少林拳
趣味	読経		

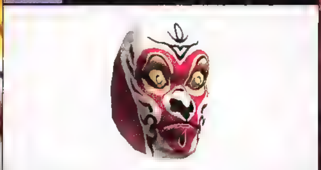
LEI-FEI 雷飛

NEW ITEM

頭 中華バンダナ

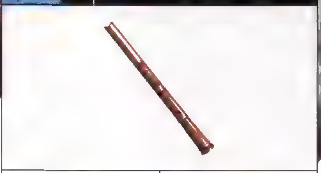
1P	2P
入手条件	争奪戦に勝利する

顔 猿面



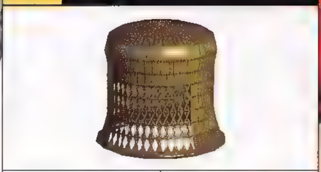
1P	2P
入手条件	争奪戦に勝利する

下半身 尺八



1P	2P
入手条件	チャレンジモードでコインを集める

頭 天蓋



1P	2P
入手条件	バトルアリーナをクリアする

切り替え技解説
SKILL CHANGE

レイの切り替え技はどちらも新技。注目すべきは、今までのレイの弱点を補う双龍出海（技A2）。技A1との違いを把握し、状況に応じて使い分けていこう。技B2の連係は、戦術に新展開をもたらすもの。その性能は、技B1と大きく異なる。

技A　技A2は待望の反撃技

A1 登天掌

⬇⇨P

上段をかわす性能を持つ中段技で、カウンターヒットすると腹崩れを誘発する。ガードされると投げによる反撃を受け、ノーマルヒットだとわずかに不利（1フレーム）。しゃがみPからの連係で使えるほか、上段技で突進してきた相手を迎撃するときにも便利だ。

A2 双龍出海

⬇⇨P

発生がヒジクラスで、両手属性の中段技。ヒットすると相手はダウンし、ガードされるとヒジクラスまでの反撃を受ける。リーチが長めで判定も強いので、中間距離からのけん制としてだけでなく、下段技をガードしたあとの反撃技としても優秀といえる。

技選択のポイント

相手の前進を止めたいなら登天掌の方がオススメ。相手はうかつに上段技が出せなくなり、ふだんの立ち合いで攻めやすい状況になるのだ。双龍出海を選んだ場合は、しゃがみKへの反撃が安定する。そのほか、さばき技や当て身にほぼ打ち勝てることを利用し、連係への割り込み技と使うこともできる。

カウンターヒットの見返りが大きい登天掌。コンボを決めたあとの攻めやすさもポイント。

双龍出海は空中コンボの締めとしても使える。側端脚〔K＋G〕よりもダメージが大きい。

技B　自由度の高い戦術か、安定戦術か

B1 冲撃

P

連拳

PP

連撃双掌破

PPP

上段→中段→中段とパンチを3連続でつなぐ連係技。2発目で止めると独立式、3発目で止めると敗式に移行するため、連拳を基点とした多彩な攻めが可能となる。出せる状況ならとりあえず連拳まで出してしまい、そこから相手の様子をうかがっていくといいだろう。なお、3発目がカウンターヒットすると腹崩れを引き起こし、そこにコンボを決められる。

B2 提膝衝拳

P

弓歩挑拳

PP

羅漢推山

PPP

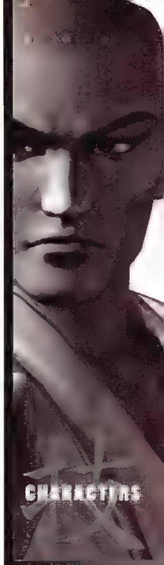
パンチ3発の連係であることは技B1と同様だが、こちらは攻撃判定が上段→上段→中段。2発目で止めると敗式に移行し、3発目まで出し切ると通常構えとなる。3発目がヒットすると相手はダウンするうえ、ガードされても確定反撃を受けないので使い勝手はいい。ただし、2発目をガードされると不利な状況で敗式になるので、それをいかにカバーできるかが重要だ。

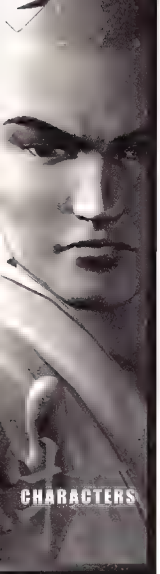
技選択のポイント

連撃双掌破は連係のバリエーションが多く、2発目をガードされた場合や3発目を出し切ったあとも多数の選択肢が残されている。一方、羅漢推山は全体的なバリエーションこそ少ないが、3発目の技が強い。ガードされた場合は通常の読み合いとなるため、あとに続く選択肢が安定しやすくなる。

構え切り替えを駆使して相手を翻弄したいなら、自由度の高い連撃双掌破を選ぼう。

羅漢推山の3発目をガードされた場合は、避け投げ抜けやさばき技などが選択肢となる。





新技&重要変更点解説

NEW SKILLS

中間距離の選択肢として使える独立式からの特殊移動やダメージの大きい投げコンボなど、新技はどれも主力技となりうる可能性を秘めている。リニューアル技や変更技なども組み合わせ、レイならではの新たな戦術を生みだそう。

変 斜天掌

↘↘P

中段 | 16

変 斜天連掌 01

↘↘PP

中段 | 14

変 擺旋脚

K

特上 | 20

新 擺旋脚～仆腿 02

K(ガードorヒット時)↓

特殊 | —

変 坐盤劈掌 03

→→P+K

下段 | 15

リ 揮捶撃 04

↙P+K

中段 | 15

変 蝴蝶掌 05

↓↘→P+K

中段 | 24

崩捶

敗式中P

上段 | 10

リ 崩捶連撃 06

敗式中PP

上段 | 15

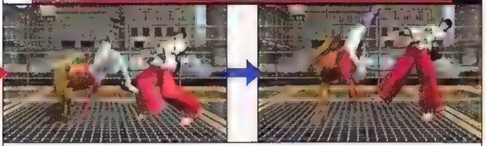
独立式へ

仆腿

敗式中↓

特殊 | —

新 穿弓腿 07



仆腿中↘K

中段、中段 | 16、14

変 撲掌 08

(敵背後)跨虎式中P

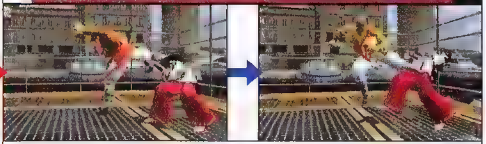
中段 | 25

新 前転 09

独立式中→P+K+G

特殊 | —

新 前転～騰空連旋脚 10



独立式中→P+K+GK

中段、中段 | 10、10

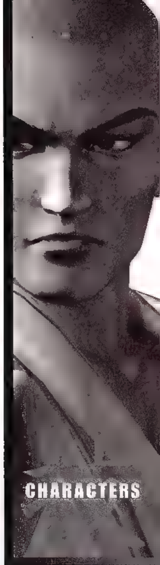
新 前転～鳳凰展翼 11

独立式中→P+K+GP+G

上投 | 50

雷飛 LEI-FEI

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ



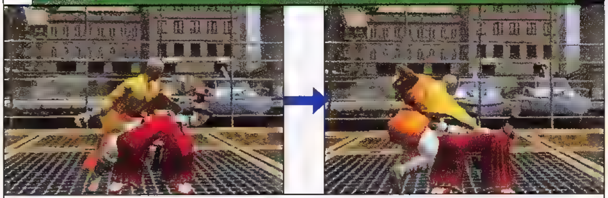
新 騰空擺蓮脚 12

（敵背後）⇧K

中段 24

→ 敗式へ

新 金鶏合口 13



⇘P+G

上投 50

変 擺脚捜倒 14

⇨⇦P+G

上投 45

新 双風貫耳

⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨P+G

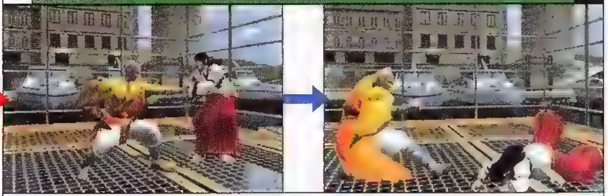
上投 15

新 双鉄背拳

⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨P+G⇦⇨P+G

投コ 20

新 羅漢進天撃 15



⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨P+G⇦⇨P+G⇩⇘⇨P+G

投コ 25

新技＆変更点補足

01 ⇘⇘PP ガードされるとヒジクラスの技で反撃を受けるようになった。それ以外の性能は変わらず、今までどおりに使っていける。

02 K（ガードorヒット時）⇩ 擺旋脚の発生は14フレームとわずかに遅くなったが、敗式を経由せず直接仆腿に移行できるように。技が空振りした場合は移行できないので注意。

03 ⇨⇨P+K ガードされたときの不利が大きくなり、窩肚拳〔⇘or⇙P+K〕へ連係させたときの効果が多少薄れた。使用時は、避け投げ抜けなどの防御行動も必要となる。

04 ⇖P+K モーションがリニューアルされ、相手の技をかわしやすくなった。

05 ⇩⇘⇨P+K ノーマルヒットだとダウンを奪い、さばき時か中カウンター以上で頭崩れを誘発する。『VF4EVO』と同様に、反撃を受けない技をガードされたあとに使うといい。

06 敗式中PP モーションがリニューアルされ、相手の頭部を突き上げる技になった。技の判定も上段に変更されている。

07 仆腿中⇘K 仆腿中の技で最速の中段技。ガードされても相手はよろけ状態になるため反撃は受けないが、避けられた場合は非常に大きなスキが生じるので注意しよう。

08 （敵背後）跨虎式中P ヒットすると急所崩れとなり、さまざまな追撃が可能となった。ガードされても五分なので、敵背後の跨虎式になった場合はこの技を軸にしていこう。

09 独立式中⇨P+K+G 前転で一定距離進んだあと通常構えに移行する。上段技と投げをかわす性能があり、前転中に追加入力をすれば2種類の技を出すことも可能。箭疾歩〔敗式中P+K〕を警戒している相手には、この技から二択を迫っていこう。

10 独立式中⇨P+K+GK 中段判定の蹴りを2連続で繰り出す技。1発目がヒットすると必ず連続ヒットし、その後は双飛脚〔⇙K+G〕のあとと同じコンボを決められる。

11 独立式中⇨P+K+GP+G 前転から出せる投げ技。投げ抜けできずダメージも大きいので、ガードしがちな相手に有効だ。

12 （敵背後）⇧K 相手から離れるように回し蹴りを繰り出し、敗式へと移行する。技の途中にさばき判定があり、技後は距離がかなり離れるので、相手に背後を見せた状態でも比較的安全に敗式に移行できる。

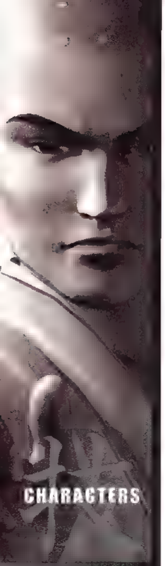
13 ⇘P+G 相手を地面に倒し、一撃を与える投げ技。排山倒海〔⇘⇘P+G〕のコマンド変更により、新たに追加された。

14 ⇨⇦P+G ダメージが減少。その影響により、主軸にする投げを変更する必要がある。

15 ⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨P+G⇦⇨P+G⇩⇘⇨P+G レイの固有技の中でも最大のダメージを誇る投げコンボ。この技と排山倒海が、『VF4FT』のレイの主力となる投げ技だ。

その他の変更点：登天掌〔⬇⇨P〕の硬化カウンターがわずかに有利（1フレーム）になったり、地旋跳脚2〔⇘K+GK〕のガード時のスキが大きくなるなど、技後の硬化差の変更が各所に見られる。また、後刺腿〔敵背後K〕は技後に相手と距離が離れなくなり、大カウンターで急所崩れを誘発するようになった。

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ



戦術指南
TACTICS

『VF4EVO』時代の戦術は、ほぼそのまま行うことができる。そこに独立式からの前転と擺旋脚〜仆腿からの連係を加えれば、近距離〜中間距離での立ち回りにはスキがなくなるだろう。新技旧技を組み合わせた戦術で、相手を翻弄しよう！

基礎 BASIC 箭疾歩と双飛脚が勝負のカギを握る

中間距離で主力となる技は、『VF4EVO』と同じく箭疾歩〔敗式中⇨P＋K〕。判定が強く多少下段技をかわす性能を持っているため、最速と最大タメを使い分けていけばそれだけでプレッシャーを与えることができる。『VF4FT』では、それに前転〔独立式中⇨P＋K＋G〕からの二択も交ぜ、対応されにくくしよう。

相手が箭疾歩を警戒し始めたら、崩捶掌壁〔敗式中PP＋K〕をガードさせて有利な状況から攻めたり、しゃがみダッシュからの斜天掌〔⇘⇘P〕で先手を取っていくといい。斜天掌からは派生技と上段投げの二択を迫るのが基本だが、撑掌〔⇨⇨P〕をはじめとした発生の早い技に連係させるのも効果的だ。

相手の技をガードしたら双飛脚〔⇗K＋G〕を主軸に反撃していこう。相手はさばき技など防御的な技を出してくる可能性が高いため、それらに強いこの技が要となる。

中距離のカギとなるのは箭疾歩。相手の技のスキに合わせたり、相手の失敗避けに合わせたりすると効果的だ。

前転からの派生技で攻めていく。相手が箭疾歩を警戒し、ガードを固めたところに使うと効果的だ。

斜天掌をガードさせてしまえば、派生技のおかげでこちら側が優位となる。

斜天連掌〔⇘⇘PP〕の2発目を警戒する相手には積極的に上段投げを狙おう。

相手が防御技を出してきそうな場面では、双飛脚を狙っていこう。

主要技の発生速度と反撃技

発生速度に合わせてひととおり技はそろっているものの、撑掌を使用する際には注意が必要だ。この技はヒジクラスの発生を持っているのだが、コマンドに⇨⇨入力が入るため発生が1フレーム遅れやすい。実質アッパークラスの技と考えよう。有利差が小さいとき（1〜2フレーム）は、撑掌を使うよりも連拳〔PP〕やしゃがみP、もしくは敗式に移行したりなど、別の選択肢を取っていった方がいい。また、切り替え技を発生の早い双龍出海に切り替えておくのもひとつの手である。

一方の反撃技はいまいちそろいが悪く、ミドルキッククラスの反撃が決まる有利差までは反撃に適した技がほとんどない。ヒジクラスの反撃までは、手堅く連拳を決めていこう。しかし、アッパークラスで反撃できる機会を得たら、一発逆転の大チャンス。擺旋脚から強力な攻めを展開できる。

主要技の発生フレーム

技名	コマンド	発生
冲撃／堤膝衝拳	P（技B1／B2）	12
擺旋脚	K	14
撑掌	⇨⇨P	14
双龍出海	⬇⇨P（技A2）	14
登天掌	⬇⇨P（技A1）	15
里合腿	⇨K	15
分脚	⇘K	15
双掌	⇩P＋K	15
鶴首捶撃	⇨P	16
双飛脚	⇗K＋G	16
斜天掌	⇘⇘P	17
坐盤劈掌	⇨⇨P＋K	17
勇身拳撃	⇦P	18
窩肚拳	⇘or⇗P＋K	18
前掃腿	⇩K＋G	20

里合腿は全回転技にしては発生が早い。しゃがみPヒット時や相手の技をガードしたあとに使おう。

坐盤劈掌はすばやい下段技。ヒットしやすいが、技後に不利なのでフォローする手段を考えておこう。

双龍出海を選んでいない場合は、しゃがみKの反撃には擺旋脚を決めていこう。このあと、擺旋脚〜仆腿の連係に移行できる。

全回転下段技などスキの大きな技には、斜天連掌を決めていきたい。この反撃ができればダメージ効率は格段に上がる。

反撃に使う技一覧

技名	コマンド	ガードした技のスキ	相手の状態	
			立ち	しゃがみ
連拳	PP（技B1）	−12	○	×
弓歩挑拳	PP（技B2）	−12	○	×
撑掌	⇨⇨P	−14	○	○
双龍出海	⬇⇨P（技A2）	−14	○	○
擺旋脚	K	−14	○	○
双飛脚	⇗K＋G	−16	○	○
斜天連掌	⇘⇘PP	−17	○	○

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

従来の戦術に新連係をプラスする

不利な状況は各固有技で打開する

レイの強さは、不利な状況を不利と感じさせないところにある。左表にある技を状況ごとに使い分けていけば、小気味よく攻めに転じることが可能だ。なかでも重要視したいのが、かわし性能の高い窩肚拳。相手の背中側へ技を出せば技をかわしやすいが、その場合お互いに空振りしてしまうことが多い。大本命である相手のしゃがみⓅに打ち勝つために、基本は相手の腹側に出していくようにしよう。しゃがみⓅをかわしてヒットし、よろけを奪うことができる。その後、択一攻撃で攻めよう。

また、撑掌〔⇨⇨Ⓟ〕をガードされたあとや前掃腿〔⇩Ⓚ+Ⓖ〕の技の先端をヒットさせたあとなど、ある程度距離が離れている状況では敗式への移行がオススメ。この構えは身を引いた姿勢になるので、相手の攻撃をかわしやすいのだ。ここから仆腿で上段、中段攻撃の空振りを狙ったり、さらに身を引く涅槃式に移行して、攻めに転じる機会を待とう。

坐盤勢掌〔⇨⇨Ⓟ+Ⓚ〕ヒットから窩肚拳への連係は健在。事前に足位置を見ておき、主に相手の腹側へ技を出していこう。

構えからの反撃は側進後掃腿が便利。構え中に不利な状態になったら、独立式に移行してすぐにこの技を出していこう。

不利な状況で役に立つ固有技

技名とコマンド	使い方
蝴蝶壁 ⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ	上・中段のⓅ系とヒジ系をさばく技。相手がヒジを選択しやすい多少不利な状況（2～3フレーム）のときに効果を発揮する。
窩肚拳 ⇘or⇙Ⓟ+Ⓚ	相手のしゃがみⓅに強く、リーチが短ければ直線系の技もかわす。出す方向さえ間違えなければ、ある程度不利な状況で使える。
擺旋脚～仆腿 Ⓚ⇩	わずかに不利な状況では、この技を出しておけば大ダメージを受けることは少ない。構え切り替えを駆使すれば攻めの起点にもなる。
敗式 ⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	身を引いた姿勢のため、相手の上・中段技をかわしやすい。同じ不利でも間合いが離れたときに有効。すぐ仆腿に移行してもいい。
側進後掃腿／側進前掃腿 独立式中⇩or⇧Ⓚ+Ⓖ	技の出始めに成功避け属性があり、タイミングが合えば全回転技以外をかわしてくれる。構え中に不利になったらこの技を出そう。
斜天連掌 ⇘⇘ⓅⓅ	主に逆二択として使っていく技。わずかだが1発目に上段技をかわす性能があり、相手の立ちⓅをかわしてヒットすることもある。

擺旋脚からの連係

擺旋脚～仆腿〔Ⓚ⇩〕は、擺旋脚〔Ⓚ〕が硬化カウンター以上なら穿弓腿〔仆腿中⇘Ⓚ〕への連係が割り込まれなくなる。この連係を軸にし、ほかの技も組み込んで二択をしかけていこう。裏の選択肢は、伏身腿〔独立式中⇩Ⓚ〕と側進後掃腿／側進前掃腿〔独立式中⇩or⇧Ⓚ+Ⓖ〕がメイン。擺旋脚～仆腿のあとに仆腿～独立式〔仆腿中⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ〕ですばやく構えを変え、独立式中の技へと連係させるのがポイントだ。

擺旋脚～仆腿からの二択

擺旋脚が技のスキにヒットしたら以下の連係へ。ガード時は、すぐに技を出さず仆腿で様子を見るのも手。

穿弓腿への連係は割り込み不可。ただし、避けられると手痛い反撃を受けるので、警戒させる程度にとどめておこう。

もうひとつの選択肢としては、側進後掃腿／側進前掃腿。この技は擺旋脚がガードされていても融通の利く技である。

崩れ系のコンボを決めたあとの攻め

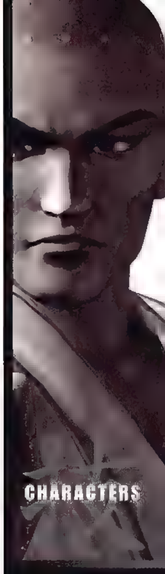
頭崩れに羅拳撃〔⇦ⓅⓅ〕、腹崩れに二起脚〔独立式中ⓀⓀ〕を決めたあとは、ダッシュから双飛脚〔⇙Ⓚ+Ⓖ〕を狙っていこう。相手が受け身を取らなければバウンドコンボが成立し、相手がその場受け身を取った場合は、双飛脚が自動的に受け身を攻める形になる。なお、双飛脚のほかに前掃腿〔⇩Ⓚ+Ⓖ〕や倒身腿〔⇘⇘Ⓚ+ⒼⓀ〕でも同じような攻めができる。使いやすいものを選んでいこう。

うつ伏せ頭ダウンに対しての攻め方

うつ伏せ頭ダウンを奪ったら、前ダッシュから双飛脚を出す。ダッシュの長さはコンボによって異なる。

相手がダウンを選択したら、双飛脚がダウン中の相手にヒットする。受け身を取らなければ、小ダウン攻撃もほぼ確定だ。

その場受け身を取った場合は、受け身後のガードしかできない時間に技が重なる。下段技との二択をしかければ効果的。



コンボ紹介
COMBO

レイのコンボは『VF4EVO』とほとんど変わらず、今までどおりのものを決めていける。違うところといえば、切り替え技の存在。双龍出海〔⬇⇨P〕を選択していれば、空中コンボの締めとして使うことでダメージアップを図ることができる。

各種浮かせ技からのコンボ　浮かせたらすばやく敗式へ

高弾腿

敗式中K

小カウンター以上／よろけ中ヒット

1 → **崩搖掌撃** 敗式中PP+K → **背身肘撃** ⇩P+KP

斜天連掌

⇘⇘PP

2 → **崩搖掌撃** 敗式中PP+K → A2 **双龍出海** ⬇⇨P

3 → **崩搖掌撃** 敗式中PP+K → **側端脚** K+G

反掌打

仆腿中P+K

4 → B1 **連拳** PP → **二起脚** 独立式中KK

5 → B1 **連拳** PP → **進歩分脚** 独立式中K+G

6 → **伏掃拳** ⇩P → **背身肘撃** ⇩P+KP

実戦で狙う機会が多いのは、斜天連掌が連続ヒットしたときのコンボと反掌打が技のスキにヒットしたときのコンボ。まずはこの2つのコンボをしっかり覚えておこう。

斜天連掌が連続ヒットした場合、軽量級に対しては始動技ヒット後の足位置が平行で3のコンボを、ハの字で4のコンボを狙っていくのが基本となる。斜天連掌がヒットしている間に足位置を確認し、コンボを使い分けよう。3を決める際は、技後すぐに敗式になる準備をしておくことも重要だ。中量級と重量級に対しては、平行で6、ハの字で5を使い分けよう。

反掌打は斜天連掌よりも多少浮きが高く、斜天連掌ヒット時に軽量級に決めていたコンボがカゲまでのキャラクターに通用する。それ以上の体重のキャラクターに対しては、基本的に斜天連掌ヒット時と同様だ。しかし、反掌打ヒット後に距離が離れていると、6の背身肘撃が空振りしてしまうことが多い。距離に合わせてしゃがみPを挟むかどうかを選択するのが理想だが、直接背身肘撃を決めてしまって問題ない。なお、足位置ハの字の重量級に対しては、距離が離れていなければ4のコンボを決めることもできる。

高弾腿がカウンターヒットするか、よろけ中にヒットした場合、レイの技の中で最大級の浮きの高さとなり、軽量級の足位置平行時に1が狙え、重量級にも3が決まる。

なお、2のコンボは切り替え技を使ったもの。双龍出雲に切り替えてあれば、3のコンボと同じ状況で決めていくことが可能だ。

各種頭崩れからのコンボ　3種類のコンボを使い分けよう

蝴蝶掌

⇩⇘⇨P+K

小カウンター以上／さばき成功時

1 → **双掴飛後掃脚** ⇦K+GK⇩K

連環挿捶 跨虎式中P

2 → B1 **連拳** PP → **進歩分脚** 独立式中K+G

箭疾歩 敗式中P+K（最大タメ）

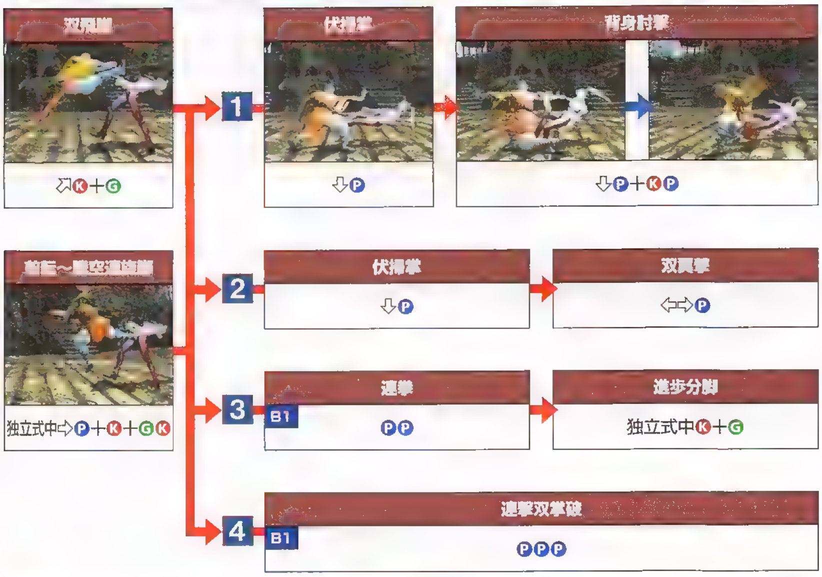
3 → **羅拳撃** ⇦PP

蝴蝶壁や弓歩双風拳〔⇦⇨P+K〕など、レイの持つ技は頭崩れを誘発するものが多い。そのため、ここからのコンボは必ずマスターしておきたい。最大ダメージを与えるのは1のコンボで、全キャラクターに決めることができる。しかし、相手の受け身を攻められないのが欠点だ。2のコンボは、1に次いでダメージの大きいもの。中量級の比較的重いキャラクターには決まりにくいが、かろうじて受け身攻めができる。3のコンボはほかのコンボに比べてダメージこそ劣るものの、応用戦術で取り上げたような強力な受け身攻めが展開可能だ。どのコンボにも長所と短所があるので、相手の残り体力やそのときの状況に合わせてコンボを使い分けていこう。

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

叩きつけからのコンボ

すばやい足位置確認が課題



双飛脚と前転～騰空連旋脚からのコンボは、ほぼ同じものが決まる。しかし、後者からのコンボは比較的重いキャラクターに対してしゃがみPをわずかに遅らせる必要がある。

2種の技をヒットさせて叩きつけダウンを奪ったら、中量級までには足位置平行で1のコンボ、ハの字で2のコンボを決めていこう。相手が受け身を取らなければ、さらに小ダウン攻撃も確定する。ただし、ジャッキーは2の双翼撃が空振りしてしまうので、4のコンボに切り替えること。3のコンボはダメージが多少小さく、進歩分脚の前で受け身を取られてしまう恐れもあるが、受け身攻めはしやすいのが利点。2のコンボでよく受け身を取られるなら、ハの字のときに3を狙っていくのもありだ。4は全キャラクターに決まる安定コンボ。重量級にはこれを使うしかない。なお、前作に比べるとダメージは小さいいが、確実性を求めるなら大ダウン攻撃を決めるのもいい。

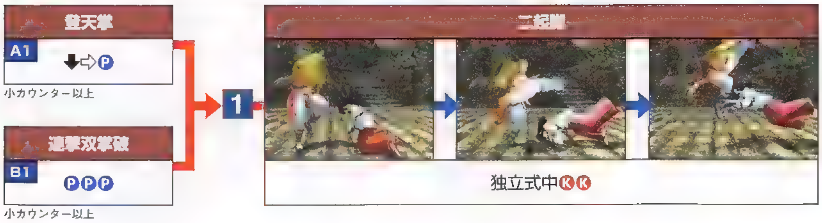
排山倒海からのコンボ

最大ダメージのコンボが変化

排山倒海からは1のコンボが最大ダメージ。軽量級には比較的安定して決めることができる。中量級に対しては『VF4EVO』時代にメインのコンボだった提膝側掌〔避け中P+K+GP〕→小ダウン攻撃を決めていこう。重量級には先述したコンボが決まらないので、蹬脚〔⇨⇨K〕か旋風脚〔⇨⇨K+G〕を決めていく。

各種腹崩れからのコンボ

技後の攻めを考慮したコンボ



腹崩れからは、状態を問わず独立式〔⇧P+K+G〕に移行しての二起脚が安定。その後、ダウンした相手に応用戦術で取り上げた攻めをしかけられる。なお、通常構え時の最大ダメージは、斜天連掌〔⇘⇘PP〕→斧刃脚〔⇩K〕というコンボ。重量級以外に決まるので、登天掌からはこちらにつないでもいい。

その他のコンボ

地旋跳脚2〔⇘K+GK〕は意外に優れたコンボ始動技で、中量級キャラクターまでならば1発目ヒット後に連拳〔PP〕→進歩分脚〔独立式中K+G〕と決められる。重量級キャラクターには連撃双掌破〔PPP〕が安定だ。また、1発目が通常ヒット、2発目が空中ヒットとなったあと、相手が受け身をとらなければ小ダウン攻撃を決めてダメージアップを図ることができる。

主力技となる里合腿〔⇨K〕がカウンターヒットした場合は、後襲腿〔跨虎式中K〕が連続ヒットする。ダメージはそれほど大きくないが、狙える機会は多い。

地旋跳脚1〔⇘K+G〕はガードされても確定反撃を受けない。中間距離からの奇襲技として活躍する

ヒットしたら連拳を出そう。足位置が平行なら、進歩分脚の代わりに二起脚〔独立式中KK〕が決まる

発生の早い里合腿は、割り込み技として使っていけばカウンターヒットしやすい。すぐに後襲腿を出そう。

柔軟な攻守の切り替えで主導権を握れ!

防御に秀でたディフェンシブスタイル、攻撃に特化されたオフェンシブスタイルと、両極端な2つのスタイルを持つベネッサ。今作では、その方向性をより強化すべく、前者には中段Ⓚ、ミドル、ヒザをさばく打撃技、後者には中段のコンボ始動技といった強力な新技が用意されている。また、技を出したあとに自動的にスタイルが変わる連係が多数追加され、両スタイル間の移行がスムーズになり、柔軟に連係を組み立てられるようになった。これに加えて重要なのが、各スタイルに備えられた切り替え技。どちらも戦術の根幹に関わる主要技を切り替えるため、この選択によって大きく戦い方が変わっていくだろう。

PROFILE

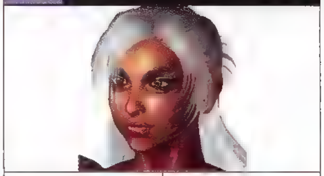
国籍	不明
性別	女
血液型	AB
職業	SP
趣味	歌

身長	175cm
体重	55kg
スリーサイズ	93/57/93
格闘スタイル	バーリトゥード

VANESSA LEWIS
ベネッサ・ルイス

NEW ITEM

顔 モデルメイク

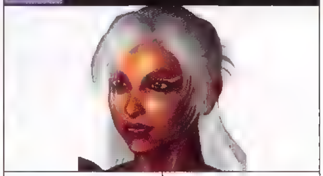


1P	2P
入手条件	争奪戦に勝利する

上半身 ミサイル

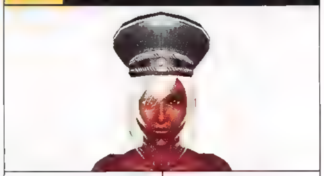
1P	2P
入手条件	争奪戦に勝利する

顔 パンクメイク



1P	2P
入手条件	チャレンジモードでコインを集める

頭 軍帽



1P	2P
入手条件	バトルアリーナをクリアする

切り替え技解説
SKILL CHANGE

それぞれのスタイルにひとつずつ切り替え技が用意されている。ポイントとなるのは、防御と攻撃のどちらを取るかということ。技A、Bともに1番の技が防御的、2番が攻撃的とはっきり分かれているので、この選択は非常に重要な問題となる。

技A 防御と攻撃のどちらを取るか

A1 カットインアッパー → イントルードコンボ

O ↘P

O ↘PP

1発目の発生が軽量級Pよりも早いため、不利な状況での割り込みに最適。2発目は、わずかにディレイがかかる中段技。ガード時は投げが確定するが、カウンターで腹崩れを誘発できる。

A2 ショートアッパー

O ↘P

発生がミドルキッククラスの中段技。カウンター時に相手を高く浮かせるので、空中コンボによる大ダメージが見込める。また、ガードされても反撃を受けず、リスクが低い点でも優秀といえる。

技選択のポイント

技の性能を見ればわかるように、防御を取るか、攻撃を取るかがはっきり分かれる選択。唯一の防御手段といえるA1は非常に貴重だが、A2にはそれを補って余りある攻撃力がある。ただし、デスサイズ(O➡K)などを使えば、攻撃面はある程度補える。それらの攻撃手段を使いこなせるなら、A1を選ぶといい。

やや不利な状況で大活躍。相手の技をつぶすとともに、カウンターで有利な状態を作る。

攻撃の主軸となる技。カウンターで相手を浮かせ、強力なコンボを決めることが可能だ。

技B 攻防の展開を大きく変える選択

B1 インターセプトボディブロー

D(G押したまま)⇩P

成功避け属性を持っている特殊な技。技を出した瞬間、避けられる技に対しては一瞬無敵となり、攻撃をかわすことが可能だ。ガード時は反撃を受けるが硬化カウンター以上で腹崩れを誘発する。

B2 ボディフック

D(G押したまま)⇩P

発生が早い中段技。いわゆるヒジのような性能を持ち、しゃがみ状態の相手をよろけさせられる。よろけた相手との間合いはかなり近いので、その場から投げと打撃の二択を迫れることもあるほど。

B1 イントルードフック

D(G押したまま)⇧P

上記の技とほぼ同様の性能。異なる点は、わずかに発生が遅い代わりに、軸をずらすモーションで技をかわす性能が高いこと。これらの技は"無敵"と"軸ずれ"の2つの要素で攻撃をかわしている。

B2 ヘビィボディフック

D(G押したまま)⇧P

イントルードフックの発生を早くする代わりに、かわし性能をなくしたような技。カウンターで腹崩れを誘発するので、貴重な攻撃手段として役立つだろう。ただし、ガードされると投げが確定。

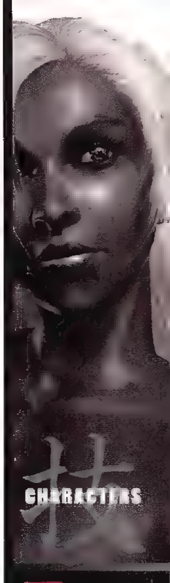
技選択のポイント

こちらも、防御or攻撃という極端な選択。ディフェンシブスタイルは発生の早い中段技に乏しいので、B2は間違いなく役に立つはずだ。ただし、これらの技はコマンドの先行入力が利かないため、ガード後の反撃などには使いにくいという欠点がある。手堅く戦うなら、やはりB1を選択するのがいいだろう。

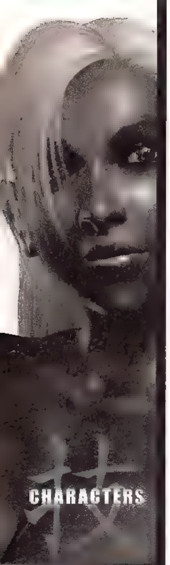
ベネッサの代名詞ともいえるB1。「これさえあればなんとかなる」という人も多いはず。

ボディフックでよろけた場合は、間合いが離れにくい。打撃と投げの、強力な二択を迫ろう。

※コマンドのDはディフェンシブスタイル中、Oはオフェンシブスタイル中を示す。



結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ



新技&重要変更点解説

NEW SKILLS

技を出すとともにスタイルチェンジをする新技の追加が目立つ。技自体は2種類だが、既存の連係に派生技として組み込まれているため、結果的に新技が大量に増えた形となった。ほかにも魅力的な新技は多いので、各技の性能をしっかり把握しておこう。

変 ジャブ 01

D P　上段 10

ワンツー

D PP　上段 10

新 ワンツー～スイッチニーリフト 02

D PPP+K+G　中段 17

→ オフェンシブスタイルへ

変 シットダウンローキック 03

D ⬇or⇙K　下段 15

バックナックル

D ⇨P　中段 16

変 バックナックルハイ

D ⇦PK　上段 18

新 バックナックルハイ～スイッチバックブロー 04

D ⇨PKP+K+G　上段 15

→ オフェンシブスタイルへ

新 レオパルドストライク 05

D ⇦⇨P+K　上段 20

ストッピングロー

D ⇩K　下段 12

新 ストッピングロー～スイッチバックブロー 06

D ⇩KP+K+G　上段 15

→ オフェンシブスタイルへ

ヘビィフック

D P+K　中段 22

新 ヘビィフック～スイッチニーリフト 07

D P+KP+K+G　中段 17

→ オフェンシブスタイルへ

変 グライディングバックナックル 08

D (G押したまま)⇘P　特上 19

変 グライディングスライサー 08

D (G押したまま)⇗P　特上 19

変 グライディングトー

D (G押したまま)⇗K　中段 19

変 グライディングトー～ホールド 09

D (G押したまま)⇗K (ヒット時)P+G　打投 0

変 グライディングトー

D (G押したまま)⇖K　中段 19

変 グライディングトー～ホールド 09

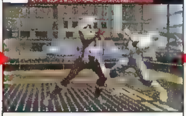
D (G押したまま)⇖K (ヒット時)P+G　打投 0

ジャブ

O P　上段 10

ダブルジャブ

O PP　上段 10

新 ダブルジャブ～スイッチバックブロー 10

O PPP+K+G　上段 15

→ ディフェンシブスタイルへ

リ デスサイズ 11

O ➡K　特上 16

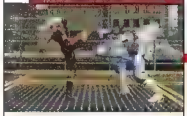
ボディブロー

O ⇨P　中段 19

新 ボディブロー～スイッチバックブロー 12

O ⇨PP+K+G　上段 15

→ ディフェンシブスタイルへ

ストッピングトー

O ⇘K　中段 20

新 ストッピングトー～スイッチバックブロー 13

O ⇘KP+K+G　上段 17

→ ディフェンシブスタイルへ

ニー

O ⇨K　中段 18

ニー～キック

O ⇨KK　上段 12

ニー～キック～ジャブ

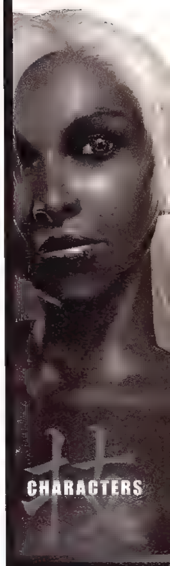
O ⇨KKP　上段 10

新 ニー～キック～ジャブ～スイッチニーリフト 14

O ⇨KKP+K+G　中段 17

→ ディフェンシブスタイルへ

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ



CHARACTERS

ストッピングロー

O ⇩K

下段 13

ストッピングローコンボ

O ⇩KP

上段 10

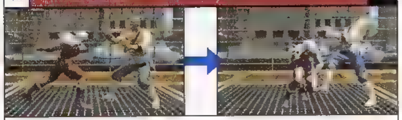
新 ストッピングローコンボ～スイッチニーリフト 15

O ⇩KPP+K+G

中段 17

ディフェンシブスタイルへ

新 ロシアンフック 16



O ⇦⇙P+K

中段 20

チョッピングフック

O P+K

中段 20

新 チョッピングフック～スイッチバックブロー 17

O P+KP+K+G

上段 15

ディフェンシブスタイルへ

リ レッグスライサー

O ⇩K+G

下段 21

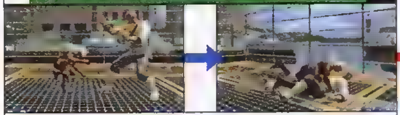
新 レッグスライサー～テイクダウン 18

O ⇩K+G（カウンター時）⇨P+G

打投 17

テイクダウンへ

リ サイドステップランサー 19



O （避け中）P+K+G

上キ 15

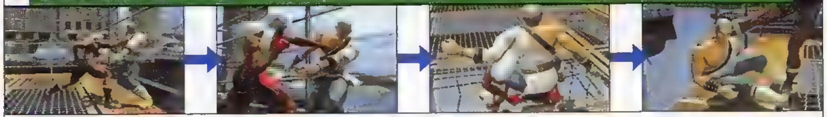
テイクダウンへ

リ トライアングルランサー 20

O ⇙⇙P+G

上投 52

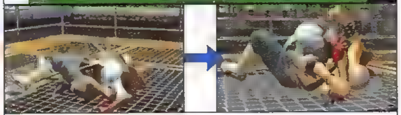
新 ランペイジドライブ 21



O （敵壁背後）⇨⇨P+G

壁投 65

リ V1アームロック 22



O テイクダウン中P+G

投コ 25

新技＆変更点補足

01 DP 発生が早くなり、ヒジクラスから重量級Pクラスに変化。また、ワンツーまで連続ガードさせられるようになった。

02 DPPP+K+G ヒザ系の中段技。ガードされても反撃を受けないが、ヒットしてもやや不利。技後にスタイルがチェンジする。

03 D⬇or⇘K リーチの長さは相変わらずだがガード時の展開が遅くなり、反撃を受けやすくなった。ダメージもやや低下している。

04 D⇨PKP+K+G 2発目はカウンター時にダウンしなくなったので、3発目につなげることを心がけよう。また、この3発目は上段のスイッチ技。ガードされてもわずかに有利で、ヒット時は二択のチャンスとなる。

05 D⇦⇨P+K 相手の中段K、ミドル、ヒザをさばく上段技。さばき時とカウンター時は相手を叩きつけるので、コンボが狙える。

06 D⇩KP+K+G うまくディレイを活かせば、1発目のカウンターを確認してからつないでいくことも十分可能だ。

07 DP+KP+K+G 中段→中段という連係にもかかわらず、ガード時に反撃を受けない。

08 D（G押したまま）⇙or⇗P 成功避け属性がなくなり、緊急回避には向かなくなった。

09 D（G押したまま）⇘or⇖K（ヒット時）P+G 1発目に成功避け属性が備わり、出がかりに一瞬の無敵時間ができた。さらに、かなり離れていても打撃投げが届くようになっている。

10 OPPP+K+G ダブルジャブまで連続ガード。3発目のディレイを活かして使おう。

11 O➡K ほぼ『VF4EVO』のハイキックだが、小カウンター時に頭崩れにならない。

12 O⇨PP+K+G 反撃時に最大の効果を発揮。しゃがみKガード後はこれで決まりだ。

13 O⇙KP+K+G ディレイがかかるので、1発目のヒット確認からつなぐことも可能。

14 O⇨KKPP+K+G 連係の途中で止められることが多く、使用機会は少ないだろう。

15 O⇩KPP+K+G 2発目が当たらなかったときのフォローとして、たまに出すといい。

16 O⇦⇙P+K リーチが長く、ヒット時に相手を叩きつける中段技。発生は遅いが、技途中がしゃがみ状態なので上段技をかわせる。

17 OP+KP+K+G 1発目がストッピングトー〔O⇙K〕より遅く、使用頻度は低めだ。

18 O⇩K+G（カウンター時）⇨P+G 立ち状態で出す半回転の下段技。リターンはそこそこだが、発生が遅いため使いにくい。

19 O（避け中）P+K+G リーチの長いキャッチ投げ。姿勢が低く、ある程度上段技をかわす。

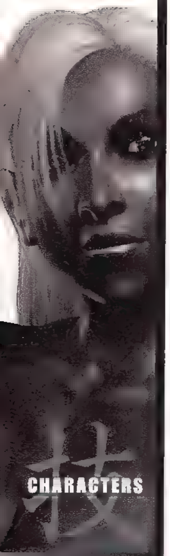
20 O⇙⇙P+G アームクラッシュスローが⇙P+Gに変更され、この技が新たに備わった。

21 O（敵壁背後）⇨⇨P+G モーションが派手な新技。技後の小ダウン攻撃は確定ではない。

22 Oテイクダウン中P+G 性能的にはとんど変化がないが、かなり見栄えがよくなった。

※コマンドのDはディフェンシブスタイル中、Oはオフェンシブスタイル中を示す。

結城　晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路　葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守　剛
ブラッド・バーンズ



戦術指南（ディフェンシブスタイル）

TACTICS

多彩な防御手段がディフェンシブスタイルのウリだが、攻撃のバリエーションも意外に豊富。ただし、発生の早い中段技が少ない、ややパワーに欠けるなどの欠点もある。防御手段を盾にした連係を活かし、相手の長所を封じ込めることを考えて戦おう。

基礎 防御手段を念頭に置いてシンプルに攻める

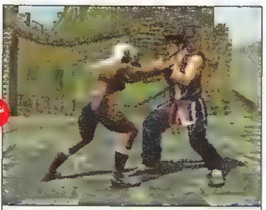
攻撃の主軸として使うのは、ボーンクラッシュミドル〔⇘K〕。この技はリーチが長く、近距離〜中間距離まで幅広く対応できる。この技で相手をよろけさせたら二択をしかけるチャンスだ。ダッシュで接近し、ヘビィフック〜スイッチニーリフト〔P＋KP＋K＋G〕やダッキングボディスマッシュ〔⇨⇨PP〕で攻め込むといい。ただし直接二択だけでは単調なので、立ちPからのフェイントボディ〔P⇘P〕と投げの二択も使い、相手のリズムを乱そう。

遠距離戦では非常にリーチの長いシャドースライサー〔⇨⇨K〕が大活躍。この技で相手をダウンさせ、受け身攻めを狙うのだ。

これらの技をガードされたあとは、多彩な防御手段が効果を発揮する。レオパルドストライク〔⇦⇨P＋K〕やパーリングハイキック〔⇦⇨K〕で、相手の攻撃を跳ね返そう。これらの技を意識させれば、立ちガードも有効だ。

発生が重量級Pクラスに早まり、より使いやすくなった立ちPからの二択。

立ちP後に相手がしゃがみPなどを出せば、フェイントボディがヒット。



手を出さない相手には投げ。回避手段はあるが、十分強力な二択といえる。

ボーンクラッシュミドルはミドルキックの性能を持つ。比較的リーチが長く、ガードされたあとのスキも小さい。

リーチが長い全回転技のシャドースライサー。発生こそ遅いが、ガード時に反撃を受けないなど非常に優秀だ。

主要技の発生速度と反撃技

ジャブの発生が早くなったのが最大の注目点。そのほかは特に変化はなく、カットアッパーの発生の早さも健在だ。なお、ダッキングボディブローを出すときと、立ち状態からクラッシュジョーを出すときは、基本的に1フレーム遅れてしまうことに注意しよう。

反撃技は、相手の状態によって大きく異なる。立ち状態の相手には、−13からワンツー、−17からブーメランフックが基本。カットアッパーはダメージが小さいので、投げ技を狙ったほうがダメージ効率はいいだろう。

しゃがみ状態の相手には、−17からダッキングボディスマッシュを決められればチャンスが広がる。インターセプトボディブローは−21となっているが、先行入力が効かないので、最低でも−24以上の技が対象と考えよう。なお、ベネッサの下段キャッチ投げは、発生が13フレームとやや遅めな点に注意すること。

主要技の発生フレーム

技名	コマンド	発生
カットアッパー	⇘P	10
ジャブ	P	13
クラッシュジョー	（立ち途中）P	13
カットインニーキック	⇨K	15
バックナックル	⇨P	16
ボーンクラッシュミドル	⇘K	16
ダッキングボディブロー	⇨⇨P	16
ストッピングロー	⇩K	16
シットダウンローキック	⬇or⇙K	16
ヘビィフック	P＋K	17
ブーメランフック	⇘P＋K	17
ディフェンシブエルボー	⇙P	18
シャドースライサー	⇨⇨K	21
イントルードフック	（G押したまま）⇧P（技B1）	22
ヒールキック	⇨K＋G	24

立ちPの発生が重量級Pクラスまで早くなったため、中間距離で打ち負けることが少なくなった。

ブーメランフックを使うなら、半回転の特性を最大限に活かすのが重要。相手の避け方向を読もう。

−15以下のしゃがみ状態の相手には、しゃがみPを当てるのも手。ヒット後の相手は立ち状態なので、二択をしかけられる。

ダッキングボディスマッシュは、2発目にディレイをかけよう。浮いた相手には、シットダウンローキックが決まることも。

反撃に使う技一覧

技名	コマンド	ガードした技のスキ	相手の状態	
			立ち	しゃがみ
カットアッパー	⇘P	−10	○	×
ワンツー	PP	−13	○	×
カットインニーキック	⇨K	−15	○	○
ボーンクラッシュミドル	⇘K	−16	○	○
ダッキングボディスマッシュ	⇨⇨PP	−16	○	○
ブーメランフック	⇘P＋K	−17	○	×
ヘビィフックコンボ	P＋KP	−17	○	○
インターセプトボディブロー	（G押したまま）⇩P（技B1）	−21	○	○

応用 APPLICATION 有効な攻撃パターンと防御手段の利用法を把握しよう

効果の高い受け身攻めパターン

腹崩れの相手にしゃがみⓅ→ボーンクラッシュミドル〔⇘Ⓚ〕というコンボを決めたあとは、最速でボーンクラッシュミドル最大タメを出そう。すると、その場受け身をとった相手にこの技がちょうど重なり（重量級を除く）、ガードすればよろけ、そのほかの行動にはヒットという強力な連係が完成する。軽量級には届かないことがあるが、その場合はコンボのしゃがみⓅをダッシュしてから当てればいい。また、ガードされても有利なボマーストライク〔⇩Ⓟ＋Ⓚ〕を、タイミングよく重ねるのも有効。

なお、通常の横転受け身後は相手がしゃがみ状態なので、全回転中段のシャドースライサー〔⇨⇨Ⓚ〕と下段投げの二択が非常に効果的。下段投げを重ねるタイミングが少々難しいが、必ずマスターしておきたい。

ボーンクラッシュミドルを受け身後の相手にちょうど重ねると、カウンターヒットすることはないものの、避けられる心配がなくなる。

ヒット時はダウンするので、さらに横転受け身に対する受け身攻めが狙える。ガード時はよろけるので、二択攻撃のチャンスだ。

スイッチ技を利用した連係

ヘビィフック～スイッチニーリフト〔Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ〕は利用価値が高いスイッチ技。上段への派生しかなかった技に中段への派生が増えたことにより、1発目をガードしたあとにしゃがむ相手を攻撃できるようになった。また、2発目をガードされても反撃を受けない点も優秀だ。

ストッピングロー～スイッチバックブロー〔⇩ⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ〕は、既存の連係と同じ上段への派生。一見無意味なようだが、ディレイをかけられるという利点を持つ。1発目をガードした相手の反撃をつぶせるほか、カウンターヒットを確認してから2発目につなぐこともある程度可能だ。ちなみに、スイッチバックブローはオフェンシブスタイルの同名の技より性能がよく、ヒット時に4フレーム有利となることを覚えておこう。

スイッチニーリフトは、ヒットしてもやや不利。ただし投げてくる相手はあまりいないので、手堅く立ちガードするのが意外と有効。

スイッチバックブローはヒット後有利。ショートアッパー〔⇘Ⓟ〕やデスサイズ〔➡Ⓚ〕など、オフェンシブスタイルの攻撃手段が活きる。

さまざまな防御手段を使い分ける

ディフェンシブスタイルの真価が問われるのが、右表に並んだ防御的な技の使い方。各技の性能や使いどころを理解し、状況に応じて的確に使い分けられるようにしておきたい。また右表以外では、当て身技各種とハンドホールドの存在も重要。ベネッサの当て身はヒジやヒザが取れないぶん、比較的ダメージが高いというメリットがある。ジャッキーやゴウなど、中段Ⓟや中段Ⓚ、ミドル属性の技が多い相手には積極的に狙っていこう。ハンドホールドは、上段Ⓟと中段Ⓟに対する特殊な当て身技。特にレフトハンドホールドからは、大ダメージを狙える。

相手の攻撃を読んで技を選択

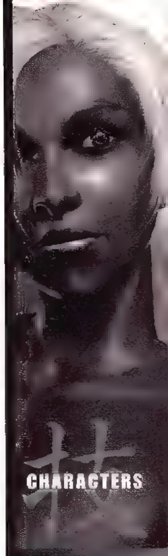
相手の二択攻撃は、次のふたつのさばき技でほとんど無効化できる。相手の攻撃を読んで使い分けよう。

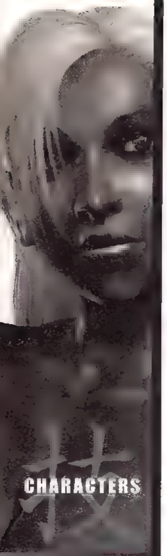
中段Ⓚ、ミドル、ヒザに対しては、レオパルドストライクが有効となる。さばいたあとはきっちりコンボを決めよう。

上段Ⓟ、中段Ⓟ、ヒジ、上段Ⓚに対してはパーリングハイキックを使う。うまくさばいたあとは、2発目につないでいこう。

不利な状況で使う防御的な技

技名とコマンド	使い方
カットアッパー ⇘Ⓟ	特殊な能力はないが、発生が軽量級Ⓟよりも早く攻撃に割り込みやすい。−3までの不利ならヒジを、−6までならヒザをつぶせる。
ディフェンシブエルボー ⇙Ⓟ	あらゆる下段攻撃をさばき、上段攻撃はかわす。技の発生途中でも特殊中段技をガードできるなど、さまざまな防御効果を持っている。
パーリングハイキック ⇦⇨Ⓚ	上段Ⓟ、中段Ⓟ、ヒジ、上段Ⓚをさばく。カウンター時にコンボが狙えるほか、さばき後にヒットしなければ、投げが確定することも。
レオパルドストライク ⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ	中段Ⓚ、ミドル、ヒザをさばく技。さばき後のリターンはかなり大きい。ただし、技の出始め4フレームはさばき判定がない。
イントルードフック （インターセプトボディブロー） （Ⓖ押したまま）⇩or⇧Ⓟ（技B1）	成功避け属性の存在と軸をずらす攻撃モーションにより、相手の攻撃をかわしやすい。しかも、硬化カウンター以上でコンボを狙える。
グライディングスライサー （グライディングバックナックル） （Ⓖ押したまま）⇘or⇗Ⓟ	成功避け属性はなくなったものの、半円を描くように軸をずらしつつ攻撃するため、相手の攻撃を先読みして出せば避けやすい。
グライディングミドル （グライディングトー） （Ⓖ押したまま）⇙or⇖Ⓚ	新たに成功避け属性がついた技。斜め後方への移動で攻撃をかわすこともできる。ヒット後は確実にハンドホールドにつなごう。
カットイン ⇦⇘Ⓟ＋Ⓚ	下段Ⓟをさばく技。さばいたあとは、接近してブーメランフック〔⇘Ⓟ＋Ⓚ〕を決めよう。発生直後にしゃがみ状態になるのも利点だ。





戦術指南（オフェンシブスタイル）
TACTICS

オフェンシブスタイルのウリは、豊富な攻撃手段。有利な状態からの選択肢にはさまざまな技が並ぶ。ただし、逆にいえばやや決め手に欠けるのも事実。直線的な攻撃が多く避けに弱いこともあり、有効な攻撃パターンの習得は必須条件といえるだろう。

基礎　単発技の使い分けが重要

ヒジの性能を持つボディブロー〔⇨Ⓟ〕と、派生技が強力なストッピングトー〔⬂Ⓚ〕が基本的な攻撃手段。これらの技で有利な状況を作り、応用編にある攻撃手段で勝負をかけるのが狙いだ。相手が防御がちになったら、ヘビィストレート〔⇦⇨Ⓟ〕からの連係が効果を発揮。とりあえず2発目まで出し、ヒット時はブローバック〔⇦⇨ⓅⓅ⇦Ⓟ〕につないでキャッチ投げと打撃の二択を迫る。ガードされた場合も、右の写真のような連係で攻勢の維持が可能だ。なお、立ちⓅからの投げとフェイントボディ〔Ⓟ⬂Ⓟ〕のシンプルな二択も効果が高い。

遠距離では、ロングバレルブロー〔⇨⇨Ⓟ〕が使いやすい。この技を意識させれば、ダッシュで一気に接近戦に持ち込める。これを立ちⓅで止めてくる相手には、上段技をかわしつつ攻撃できるロシアンフック〔⇦⬂Ⓟ＋Ⓚ〕が有効。中間距離から思い切って狙おう。

技途中が空中判定のストッピングトー。五分以上の状態なら、しゃがみⓅをかわしつつ当てることが可能だ。

接近戦の主力は、ヒジの性能を持つボディブロー。カウンター時の硬化差が＋4→＋6と強化された点も見逃せない。

ヘビィストレートの1発目をガードすると2発目は連続ガードとなるので……。

立ちガードする相手は、ブローバックをガードさせて有利(2フレーム)な状態に。

or

相手がしゃがむならチョッピングライト(⇦⇨ⓅⓅⓅ)。よろけを誘発できる。

主要技の発生速度と反撃技

コマンドにダッシュ入力を含む技を出すときと、立ち状態から「立ち途中～」というコマンドの技を出すときは注意。入力の関係上、発生が1フレーム遅れてしまうことが多いのだ。

立ち状態の相手への反撃は、－12～13はジャブハイキック、－14以上でパイルバンカーが基本。イントルードコンボは－10から決められるが、ダメージが低くヒット後わずかに不利なので、投げを使ってもいい。

しゃがみ状態の相手には、－14～15ならボディブロー～スイッチバックブロー、－16以上はストッピングトー～スイッチバックブローが基本。スタイルを変えたくない場合は、派生技を変えてもいい。－20以上なら、ロシアンフックからのコンボを決めるのがベスト。なお－17からは、カウンターストライクで相手をよろけさせ、パイルバンカーで大ダメージを狙ってみてもいいだろう。

主要技の発生フレーム

技名	コマンド	発生
カットインアッパー	⬂Ⓟ（技A1）	10
ジャブ	Ⓟ	12
ボディブロー	⇨Ⓟ	14
パイルバンカー	⇨Ⓟ＋Ⓚ	14
スマッシュアッパー	（立ち途中）Ⓟ	15
ショートアッパー	⬂Ⓟ（技A2）	16
ストッピングトー	⬂Ⓚ	16
ヘビィストレート	⇦⇨Ⓟ	16
デスサイズ	➡Ⓚ	16
クラスターニー	（立ち途中）Ⓚ	16
カウンターストライク	⇨⇨Ⓚ	16
ロングバレルブロー	⇨⇨Ⓟ	16
ストッピングロー	⇩Ⓚ	17
ロシアンフック	⇦⬂Ⓟ＋Ⓚ	20
レッグスライサー	⇩Ⓚ＋Ⓖ	21

カウンターストライクを16フレームで出すには、早いタイミングで⇨⇨入力を済ませる必要がある。

ディフェンシブスタイルと同じ技名のストッピングローだが、発生はこちらのほうが1フレーム遅い。

スイッチバックナックルを決めたあとはやや有利(3フレーム)。ディフェンシブスタイルで攻撃をしかけるチャンスとなる。

カウンターストライクは、ミドルよろけを誘発できる。その後は立ちⓅがほぼ確定し、パイルバンカーも回復が厳しいほど。

反撃に使う技一覧

技名	コマンド	ガードした技のスキ	相手の状態	
			立ち	しゃがみ
イントルードコンボ	⬂ⓅⓅ（技A1）	−10	○	×
ジャブハイキック	ⓅⓀ	−12	○	×
パイルバンカー	⇨Ⓟ＋Ⓚ	−14	○	×
ボディブロー～スイッチバックブロー	⇨ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	−14	○	○
ストッピングトー～スイッチバックブロー	⬂ⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	−16	○	○
ブローバック	⇦⇨ⓅⓅ⇦Ⓟ	−16	○	×
カウンターストライク	⇨⇨Ⓚ	−16	△	○
ロシアンフック	⇦⬂Ⓟ＋Ⓚ	−20	○	○

結城　晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路　葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守　剛
ブラッド・バーンズ

豊富な攻撃手段を最大限に活かして戦おう

相手の避けへの対応

オフェンシブスタイルはさまざまな打撃技を持つが、全回転技がないという欠点がある。そのため、避け対策は非常に重要なポイントだ。

まず覚えておきたい対策は、いわゆる遅らせ打撃。この場合は、バックダッシュからのロシアンフック〔⇦⇘Ⓟ+Ⓚ〕がオススメだ。避け対策になるだけでなく、リーチの短いあらゆる技に対して効果がある。写真のように、しゃがみⓅや、立ちⓅからの連係に対して有効なのも大きな強み。加えてコンボによるダメージも大きく、さまざまな点で優秀だ。

また、半回転技のヘビィストレート〔⇦⇨Ⓟ〕を利用するというのも手。しゃがみ状態の技に負けるという欠点はあるが、ガードされても連係を続けられるという利点は大きい。相手の避け方向が読めたらこちらを。

有利な状況で、バックダッシュから攻撃。失敗避け中の相手にヒットするだけでなく、しゃがみⓅの硬化にも決めることができる。

相手がⓅⓅⓅなどの上段技による連係を出してきた場合は、しゃがみ状態の姿勢を活かしてかわしながらヒット。非常に対応の幅が広い。

スイッチ技を利用した連係

オフェンシブスタイルのスイッチ技には優れたものが多い。なかでもストッピングトー〜スイッチバックブロー〔⇘ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ〕は非常に優秀。中段2発のストッピングトー〜セカンドインパクト〔⇘ⓀⓀ〕と対になっているため、出し切ってもしゃがまれることが少なく、非常にリスクが低いのだ。しかも、ガード時は若干有利(1フレーム)なので、さらに攻勢を維持できる。ディレイもかなりかかるため、1発目をガードされたあとの反撃をつぶしたり、ヒット確認からつなぐこともある程度可能だ。

また、チョッピングフック〜スイッチバックブロー〔Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ〕やダブルジャブ〜スイッチバックブロー〔ⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ〕も同様の使い方が可能。特に後者は利用価値が高く、攻撃の起点としても使える。

ストッピングトー〜スイッチバックブローをしゃがまれるようになったら、中段の連係技に派生させ、相手をよろけさせよう。

2発目のリーチが長いのも大きな利点。ストッピングトーがまったく届かない間合いからでも、踏み込んで攻撃をしかけられる。

多彩な攻撃手段を使いこなす

基礎戦術で紹介したボディブロー〔⇨Ⓟ〕やストッピングトー〔⇘Ⓚ〕は、直接大ダメージを与える技ではない。これらの技を攻撃の起点とし、チャンスがあれば右表の技を狙うのがセオリーとなる。具体的には、4フレーム以上有利な状態がチャンス。この状態なら、発生16フレームの技で相手のしゃがみⓅに勝てるため、投げとの二択が有効である。

二択に使う技は、ショートアッパーが頭ひとつ抜けてるが、そのほかの技は一長一短あり。各技の特徴を理解し、状況に応じて使い分けることが重要だ。表内の情報を参考に、使える技を増やしていこう。

ヒット確認後に技を選択

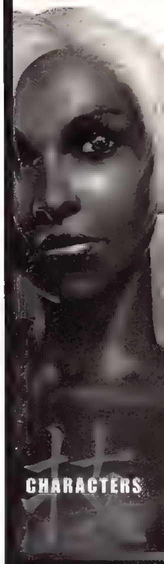
デスサイズを出したあとは、ヒット状況によって行動を切り替えるのが重要。以下はその例だ。

中カウンター以上で相手が頭崩れになった場合は、ストライドコンビネーション〔⇨ⓅⓅⓀ〕などで追撃する。

小カウンター以下ならボディブローによる二択が基本。ノーマルヒットと小カウンターで選択肢を変えられれば理想的。

有利な状況で使う攻撃的な技

技名とコマンド	使い方
ショートアッパー ⇘Ⓟ(技A2)	切り替え技でこちらを選択した場合は、ぜひ主力として使おう。ダメージが高いだけでなく、コマンドが簡単という利点がある。
デスサイズ ➡Ⓚ	小カウンター時はあまりダメージを与えられないが、ガード時−2、ヒット時+2という硬化差が優秀。半回転技なことにも注目だ。
スマッシュアッパー (立ち途中)Ⓟ	しゃがみⓅヒット時の二択に最適。カウンター後は主にロングバレルブロー〔⇨⇨Ⓟ〕やパイルバンカー〔⇨Ⓟ+Ⓚ〕を狙おう。
クラスターニー (立ち途中)Ⓚ	カウンター時はストッピングトー〜スイッチバックブロー〔⇘ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ〕などが確定。カウンターストライクからのコンボも狙える。
カウンターストライク ⇨⇨Ⓚ	ガード時のスキの小ささとリーチの長さが長所。カウンター時はキャッチ投げが確定するので、追加コマンドまで毎回入力しておこう。
ストッピングロースマッシュ ⇩ⓀⓅⓅ	カウンター時に連続ヒットする下段始動の連係技。当て身技対策や、シュンのしゃがみⓀなどの、姿勢の低い技への対策に有効。
レッグスライサー ⇩Ⓚ+Ⓖ	半回転の下段技なので、カウンターをとれなくても、とりあえずヒットさせやすいのが強み。ただし、発生が遅く使いどころは少ない。
ニー〜キック〜ジャブ〜フック ⇨ⓀⓀⓅⓅ	しゃがみガードしている相手のみよろけさせ、全段ヒットする特殊な連係。とりあえず1発目を出し、よろけを確認してつなぐといい。



結城晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守剛
ブラッド・バーンズ

コンボ紹介
COMBO

2種類のスタイルをあわせ持つベネッサは、コンボのバリエーションも非常に豊富だ。そのなかでも、重要度の高いものを優先的にピックアップ。まず始動技ごとに安定コンボを覚え、それに慣れてきたら、足位置限定などのコンボを狙っていこう。

各種腹崩れからのコンボ　始動技によってコンボを使い分けることが肝心

フェイントボディ

D P⇘P

小カウンター以上

1 バックナックルストリーム

D ⇨PKK

インターセプトボディブロー／イントルードフック

B1 D（G押したまま）⇩or⇧P

硬化カウンター以上

2 バックナックルトーキック

D ⇨P⇘K

ヘビィボディフック

B2 D（G押したまま）⇩or⇧P

小カウンター以上

3 レッグガードクラッシュ → ボーンクラッシュミドル

D ⇩P → D ⇘K

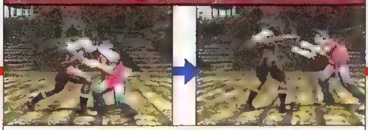
腹崩れからのコンボは、始動技によって使い分けることが重要。たとえばフェイントボディの場合は、足位置に関係なく全キャラクターに1が決まる。ただし、受け身攻めを重視して3のコンボを決めるというのも効果的だ。
イントルードフックからは2と3が決まるが、基本的には3でいい。ダメージ量では2に劣るが、2はヒット状況によって決まらないことがあるうえ、3の方が受け身攻めをしやすいからだ。また、インターセプトボディブロー、ヘビィボディフック後は2がほとんど決まらないので、3で安定しよう。なお、3のコンボを決める場合は、しゃがみPを少し遅めに当てて浮かせ直し、かつレバーを⇘に入れっぱなしにしつつ、Kを入力すること。

各種頭崩れからのコンボ　全キャラクターに決まる安定コンボをマスター

ブーメランフック

D ⇘P+K

1 ヘビィフックコンボ → シットダウンローキック



D P+KP

D ⬇or⇘K

ヘビィフックコンボ

D P+KP

小カウンター以上

2 バックナックルストリーム

D ⇨PKK

頭崩れのあとは、キャラクターや足位置に関係なく2が決まる。1とのダメージ差はごくわずかなので、攻撃力的にも問題ない。ただし、1を決めたあとは相手がうつ伏せ頭状態なので、受け身攻めが強力だ。このコンボは、始動技がブーメランフックの場合、ブラッド、リオン、ジャッキーには足位置に関係なく、ハの字ならゴウ、レイ、カゲにも決まる。始動技がヘビィフックコンボの場合は、足位置に関係なくサラからアキラまでに、平行時はウルフにも決められる汎用性の高いコンボなのだ。

各種叩きつけからのコンボ1　足位置を確認して最大コンボを決めろ

レオパルドストライク

D ⇦⇨P+K

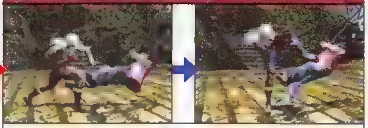
さばき成功時／小カウンター以上

1 バックナックルストリーム

D ⇨PKK

2 レッグガードクラッシュ → ヘビィフック～スイッチニーリフト

D ⇩P



D P+KP+K+G

ストッピングローコンボ

D ⇩KP

3 レッグガードクラッシュ → バックナックルトーキック

D ⇩P → D ⇨P⇘K

レオパルドストライクは、さばき時とカウンター時でコンボが少々異なる。さばき時の方がコンボがつながりやすく、ラウまでに足位置ハの字限定コンボの1が決まる。ただし、カウンター時だとアオイとパイにしか決まらないので注意しよう。2と3のコンボならばカウンターでも決まるので、ハの字で2、平行なら3を使い分けよう。なお、これらのコンボを決めるには、しゃがみPをややダッシュしてから当てる必要がある。さばき時ならば、2や3からしゃがみPを省いたコンボがほぼ全キャラクターに決まるので、慣れないうちはこれで妥協してもいいだろう。
1発目カウンター時に連続ヒットするストッピングローコンボからは、レオパルドストライクでさばいたあとと同様のコンボを決めよう。

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

各種叩きつけからのコンボ2　しゃがみⓅを当てるタイミングが重要なポイント

ロシアンフック
O ⇦⇘Ⓟ+Ⓚ

パイルバンカー
O ⇨Ⓟ+Ⓚ

1 ストライドコンビネーション　O ⇨ⓅⓅⓀ

2 アサルトコンビネーション　O ⇦⇨ⓅⓅⓅⓀ

3 レッグガードクラッシュ　O ⇩Ⓟ → アッパーヒールソード　O ⇘Ⓟ+ⓀⓀ

4 レッグガードクラッシュ　O ⇩Ⓟ → ストッピングトー～セカンドインパクト　O ⇘ⓀⓀ

　ロシアンフックが近距離ヒットしたあとは、アキラまでに足位置に関係なく2が決まる。平行時の重量級には3発目まで決めておこう。1はハの字限定で、アオイ、ゴウ、ブラッド、シュン、アキラ、ジェフリー以外に決まる。
　ロシアンフックを遠めから当てたとき、およびパイルバンカーヒット時は、2がハの字でしか決まらない。そこで、最初にしゃがみⓅを決め、ハの字なら3、平行なら4と使い分けるのがオススメだ（重量級を除く）。なお、しゃがみⓅを当てるときは、一瞬ダッシュしてタイミングよく当てること（ロシアンフックからは最速で決まることもある）。
　また、3からしゃがみⓅを省けば、足位置に関係なくほぼ全員に決まるコンボとなる。

各種浮かせ技からのコンボ　足位置を確認してキッチリ使い分けよう

ショートアッパー
O ⇘Ⓟ
小カウンター以上

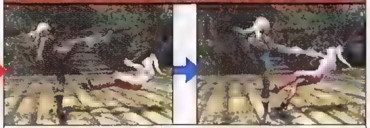
レッグボマー
O ⇙Ⓚ+Ⓖ

ライトニングスマッシュ
O ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ
小カウンター以上

1 パイルバンカー

O ⇨Ⓟ+Ⓚ

→ ストッピングトー～セカンドインパクト



O ⇘ⓀⓀ

2 アサルトコンビネーション　O ⇦⇨ⓅⓅⓅⓀ

3 ジャブ

O Ⓟ

→ アッパーヒールソード

O ⇘Ⓟ+ⓀⓀ

4 ジャブ　O Ⓟ → ストッピングトー～セカンドインパクト　O ⇘ⓀⓀ

　ショートアッパー後はもっともコンボが安定する。全キャラクターに対し、足位置平行時に4、ハの字なら3が決まるのだ。ゴウとブラッドに対しては、ハの字でストライドコンビネーション〔⇨ⓅⓀⓀ〕を決めることも可能。また、軽量級に対しては足位置に関係なく3が決まる。足位置がハの字なら、1のコンボでダメージアップを図ろう（アオイは不安定）。なお、ハの字のサラ、ベネッサには、立ちⓅ→ストライドコンビネーションを狙ってもいい。わずかではあるが、1よりもダメージ大だ。
　レッグボマーヒット時は、足位置の条件がショートアッパー後と逆。平行時に3、ハの字で2を使い分ける。ただし、相手が重くなると安定しないので、その場合は2の3発目までか、3から立ちⓅを省いたコンボを決めよう。なお1は、足位置平行時に、サラまでの軽量級に対して決まる（ジャスト受け身可能）。
　ライトニングスマッシュ後は、ブラッドまでに足位置平行で4、ハの字で3を使い分けるが、軽量級には足位置に関係なく4が決まることも覚えておこう。4から立ちⓅを省けば、アキラまでに足位置平行時に決まる。

その他のコンボ

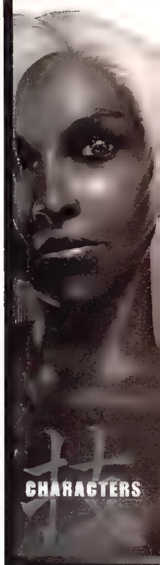
　まずはディフェンシブスタイルのコンボ補足。パーリングコンビネーション〔D⇦⇨ⓀⓅ〕の1発目カウンター後は右写真のコンボを。レッグボマー〔D⇙Ⓚ+Ⓖ〕からは、ラウまでに足位置平行時にはシャドーコンボハイキック〔DⓅⓅⓅⓀ〕、ハの字のときにはバックナックルストリーム〔D⇨ⓅⓀⓀ〕を使い分けよう。
　オフェンシブスタイルでは、頭崩れにストライドコンビネーション〔⇨ⓅⓅⓀ〕がオススメ。腹崩れにはアッパーヒールソード〔O⇘Ⓟ+ⓀⓀ〕、顎崩れのあとはストッピングトーからの連係技を決めよう。

パーリングハイキック〔D⇦⇨Ⓚ〕カウンターで相手が浮いたら、2発目につなげたあとから……。

立ちⓅを当てる。発生が早くなったためか、アキラまでに足位置に関係なく決まるようになった。

安定を狙うワンツー～スイッチニーリフト〔DⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ〕まで出し切り、確実にダメージを与えよう。

※コマンドのDはディフェンシブスタイル中、Oはオフェンシブスタイル中を示す。



結城　晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路　葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守　剛
ブラッド・バーンズ

新技を使いこなして活路を見い出せ

『VF4FT』では、リーチの長い打撃技、牙龍〔⇨⇨Ⓚ〕や一気に間合いを詰める前方回転受け身〔Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ〕などが追加された。苦手だった中間距離戦での選択肢が増えたのはうれしいが、新技のどれもが直線的な単発打撃なので、バックダッシュ避けなどに弱いところは、残念ながら前作と変わっていない。さらに、一部の打撃技やさばき技が弱体化するなど、頼みの綱だった近距離の強さが、前作よりも抑えられていることにも注目。つまるところ今作のゴウも、近距離でいかに相手を逃さずにしとめるかがキーポイントになりそうだ。新技やリニューアル技が持つ、未知なる潜在能力に期待したい。

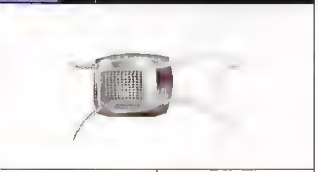
PROFILE

国籍	不明	身長	176cm
性別	男	体重	66kg
血液型	AB	スリーサイズ	105/79/85
職業	暗殺者	格闘スタイル	
趣味	シルバーアクセサリー収集	柔道(暗殺術として古武術も多少使う)	

GOH HINOGAMI
日守剛

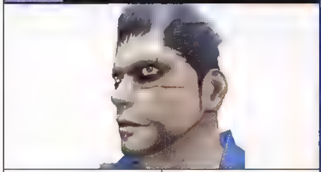
NEW ITEM

顔 **眼帯**



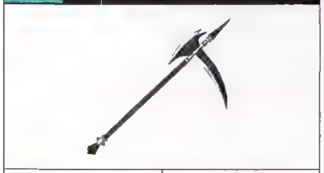
1P	2P
入手条件	争奪戦に勝利する

顔 **無精ヒゲ**



1P	2P
入手条件	争奪戦に勝利する

上半身 **大ガマ**



1P	2P
入手条件	チャレンジモードでコインを集める

頭 **覆面**

1P	2P
入手条件	バトルアリーナをクリアする

切り替え技解説
SKILL CHANGE

ゴウの切り替え技には、打撃技とキャッチ投げが用意されている。いずれも、主力技とまではいかないものの、攻撃のアクセントにはなる技といえるだろう。それぞれの特性を見極め、自分が使いやすい方の技を選択していってほしい。

技A　似たモーションだがリーチにわずかな差がある

A1 鉄槌

⇦P

ノーマルヒットで有利(4フレーム)となり、相手を強制的にしゃがませる。さらに、小カウンター以上ならば下段投げが確定だ。前作から比べてガード時のスキが小さくなっている点も注目。使いどころが難しいが、ノーマルヒット時の有利さは、なかなか魅力的だ。

A2 地龍殺

⇦P

モーションが酷似しているが鉄槌と性能は別物。技の発生が1フレームだけ早く、リーチもわずかに長い。ノーマルヒットで有利(2フレーム)になり、相手をしゃがませる。カウンターで相手は軽く浮き、そこにちょっとしたコンボを決められるのが最大のポイントだ。

技選択のポイント

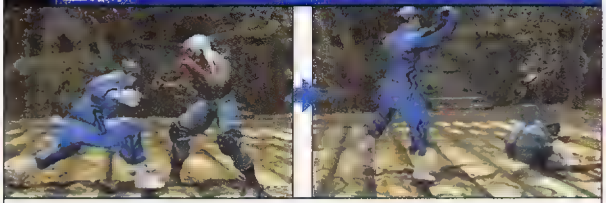
鉄槌の長所は、ヒット後の有利さとガードされたときのスキの小ささ。カウンターなら月影〔⇨K〕と投げ技の強力な二択で攻められるのが利点。一方、地龍殺は発生の早さやリーチなどで分があるが、カウンター時のコンボが足位置や相手の体重などで決まりにくい。どちらを選ぶかは、好みの分かれるところだ。

カウンターで下段投げ確定の鉄槌。上級者相手には抜けられるので、裏の選択肢も必要だ。

カウンターで空中コンボが狙える地龍殺。浮きが低く、大きなダメージは与えられない。

技B　発生の早さに注意しよう

B1 土蜘蛛



⇨⇨P+G

相手の足元をすくい上げて転ばせる技。転んだ相手に追い打ちが入るのが特徴で、追い打ちの工夫しだいで大ダメージを与えられる点が魅力だ。ただし、技の発生が遅いうえに、キャッチ投げながら⇨P+Gで抜けられてしまうという欠点を持っている。

B2 鬼蜘蛛

⇨⇨P+G

組手払い～掴み〔P+K P+G〕の掴み部分だけが独立したキャッチ投げ。つかんだあとの展開も組手払い～掴みと同じ。間合いが広く、キャラクター2人ぶんくらい離れていても届くので使い勝手は良好。つかんでもダメージを与えず読み合いになるのが欠点。

技選択のポイント

発生の早さとリーチいう点では、鬼蜘蛛の方が上。つかみ後も、状況しだいではリングアウト勝ちを狙うことができる。逆に、土蜘蛛は工夫しだいでおもしろい展開に持っていけるが、発生の遅さと投げ抜け可能という性能は気になるところ。やはり、さまざまな状況で使用できる鬼蜘蛛がベターだろうか。

土蜘蛛のキャッチ性能はあまり高くないが、決まれば安定したダメージ与えられる。

リングぎわでの鬼蜘蛛は相手にとって脅威。行動の裏をかいて確実にダメージを与えよう。

新技&重要変更点解説

NEW SKILLS

三段技の神将三蒙など、ド派手な新技に目が行きがちになるが、浮かれるのは早い。マイナーチェンジされた主力技にこそ、ゴウの命運を握る重要な変更点が潜んでいるのだ。まずは各技の変更点を技表と合わせて細かくチェックすべし！

掌打

Ⓟ

上段 | 10

01 新 掌打～肩殺し

ⓅⓀ

上段 | 20

⇦入力で振り向き状態へ

02 変 雷火

⇘Ⓟ

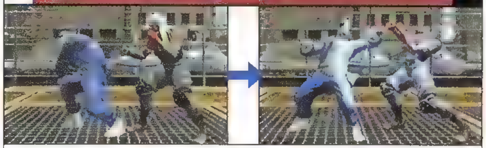
中段 | 19

03 変 膝砕き

⇦⇘Ⓟ

下段 | 20

04 新 裏肘



⇦⇦Ⓟ

上段 | 15

05 変 擒法・百合折り

⇘Ⓟ＋Ⓚ

中段 | 16

さばき時は投げにシフト、ダメージ20

06 変 鎌払い

⇦⇘Ⓟ＋Ⓚ

さばき | ―

07 新 牙穿

⇨⇨Ⓚ

中段 | 25

変 鎌払い

Ⓚ＋Ⓖ

上段 | 25

08 リ 斑鳩

Ⓚ＋ⒼⓅ

中段 | 15

09 新 前方回転受け身

Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

特殊 | ―

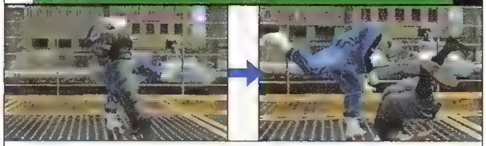
10 新 背負い投げ

⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ

上投 | 50

壁ヒット時はダメージ40

11 新 大外刈り



⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ

上投 | 50

12 新 体落とし

⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ＋Ⓖ

上投 | 55

13 変 膝当て～大車

⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦Ⓟ＋Ⓖ

上投 | 65

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

新 伐折羅

⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

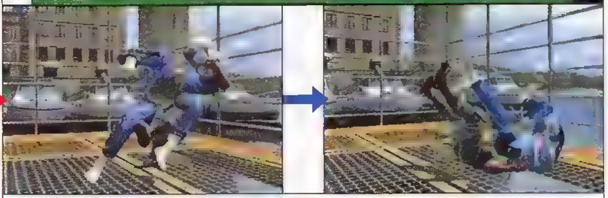
中段 16

新 迷企羅

⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ(ヒット時)⇦⬂Ⓟ+Ⓚ

打投 14

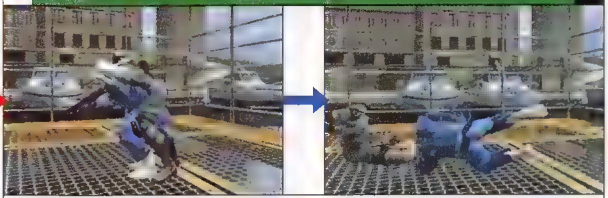
新 宮毘羅 14



⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦⬂Ⓟ+Ⓚ⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ

投コ 35

新 因達羅 15



⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦⬂Ⓟ+Ⓚ⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ

投コ 35

リ 鉄槌 16

(敵背後)⇩Ⓟ

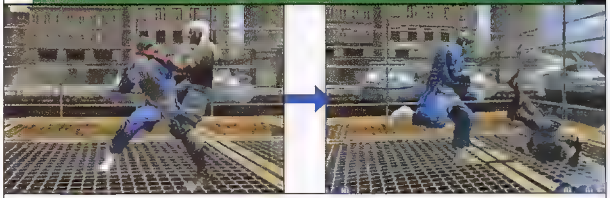
中段 20

リ 踵蹴り 17

(敵背後)⇩Ⓚ

下段 20

新 大内刈り 18



(敵背後)Ⓟ+Ⓖ

上投 28

新技&変更点補足

01 ⓅⓀ 技入力後に⇦を入力すると背向け状態に移行。ノーマルで不利(1フレーム)だが、背向け移行時は有利(3フレーム)になる。

02 ⬂Ⓟ 中カウンター以上だと、有利が大きくなった(6フレーム)。反面、ヒットさせてよろけさせたときや回復した相手に対し、その場からの投げが届かなくなっている。

03 ⇦⬂Ⓟ 大カウンターヒットした場合、相手が足崩れダウンするように変更された。

04 ⇦⇦Ⓟ 振り向きつつ放つ上段の打撃技。ヒットすれば有利のまま背向け状態へ移行。カウンターヒット後は、鉄槌〔敵背後⇩Ⓟ〕と大内刈り〔敵背後Ⓟ+Ⓖ〕の二択が有効だ。

05 ⬂Ⓟ+Ⓚ さばきが成功したあとに軽量級以外のほとんどのキャラクターに対し、足位置に関係なく投げが確定するようになった。

06 ⇦⬂Ⓟ+Ⓚ さばき成功後の有利フレームが短くなり、迦楼羅〔⇦Ⓟ+Ⓚ〕が確定しなくなった。−2フレーム〜五分の状態でさばけば伐折羅〔⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ〕が確定する。

07 ⇨⇨Ⓚ もっとも長いリーチを誇る中段技。そのぶん発生が少し遅いが、ノーマルヒットで有利(2フレーム)となる。カウンターで急所崩れダウンを奪え、そこに追い打ちが入る。

08 Ⓚ+ⒼⓅ 霧払いは全回転の上段技。出が早くなり使い勝手が向上。ガードされても派生技の斑鳩を出すことで、相手に打撃で割り込まれないという優秀な性能を持つ。斑鳩はヒットすると腹崩れダウンを奪えるが、ガードされると投げで反撃されるので注意。

09 Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ 低い姿勢で前転しながら相手に近づく特殊行動。タイミングによっては、相手の打撃技を避けつつ近づけることも。

10 ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ 平均的なダメージの上段投げ。壁を背にしてこの投げを決めれば相手が壁ヒットし、そこに牙龍〔⇨⇨Ⓚ〕で追撃できる。

11 ⇦⇨Ⓟ+Ⓖ 平均的なダメージの上段投げ。目立った特徴は見当たらない。

12 ⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ モーションが一新されたが、ダメージは小さくなってしまった。

13 ⇩⇨⇧⇦ or ⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ 前作の⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖからコマンドが変更された。

14 ⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦⬂Ⓟ+Ⓚ⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ 発生が遅めの中段突きから始まる打撃投げの3段技。最後に相手と体を入れ替えるので、リングぎわに追い詰めた状態で決めると、自分がリングアウトしてしまう恐れがある。

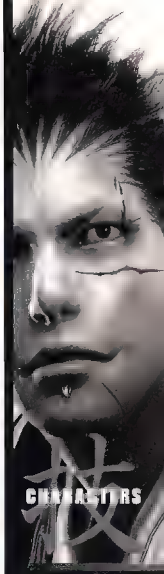
15 ⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦⬂Ⓟ+Ⓚ⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ こちらはリングアウトの心配がない。

16 (敵背後)⇩Ⓟ 中段技。カウンターで有利(5フレーム)。大カウンターで下段投げが確定。

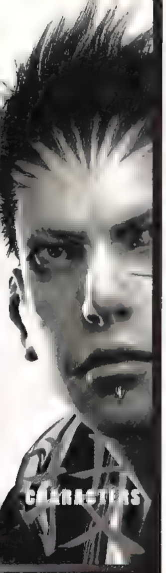
17 (敵背後)⇩Ⓚ 下段技。カウンターで下段投げが入る。ガードで中量級Ⓟの反撃を受ける。

18 (敵背後)Ⓟ+Ⓖ 投げ抜け不能の上段投げ。決めたあと牙龍の追い打ちが入る。

その他の変更点:不動殺〔⇨⇨Ⓟ+Ⓚ〕ノーマルヒット時の有利差や轟雷〔⬂⬂Ⓟ+Ⓖ〕の投げ抜けモーションが変更。また、胸尖蹴り〔⇦⇨Ⓚ〕さばき時の効果が腹崩れダウンに。



結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ



戦術指南
TACTICS

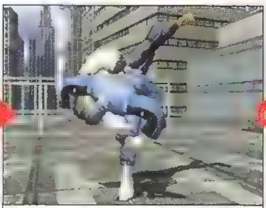
『VF4FT』になって新技やリニューアル技が増加したが、ゴウの基本的な戦術は『VF4EVO』とほとんど変わっていない。とにかく攻守の基本テクニックが大事なキャラクターなので、新技や変更技を意識しすぎず、基本を忠実に守ることが大切だ。

基礎 BASIC つねに投げが届く間合いをキープする

ゴウの得意な間合いは、投げ技が届く近距離。中間距離戦でアドバンテージを取りつつ、近距離戦へと移行できれば理想的だ。中間距離では、相手の攻撃の出鼻をくじくように、下段の脛砕き〔⇦⇘Ⓟ〕や中段の稲妻(右脾腹)蹴り〔Ⓚ〕を使うのが基本。中間距離から立ちⓅで攻め込んでくる相手には、仁王殺〔⇘Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ〕がベスト。カゲやサラなど、ミドルキックが多い相手には、さばき性能を持つ胸尖蹴り〔⇦⇨Ⓚ〕を合わせていこう。

近距離戦では立ちⓅ、雷火〔⇘Ⓟ〕、しゃがみⓅが主軸。立ちⓅヒットからは、投げ技と月影〔⇨Ⓚ〕の二択。しゃがみⓅヒット後は、投げ技と雷火や牛鬼突〔⬇⇨Ⓟ+Ⓚ〕の二択が基本となる。なお、近距離からのバックダッシュ避けを多用する相手には、霧払い〔Ⓚ+Ⓖ〕や鬼蜘蛛〔⇨⇨Ⓟ+Ⓖ〕が有効。また、バックダッシュからの打撃には、仁王殺が最良の選択肢だ。

立ちⓅヒット後は、投げと打撃の二択をしっかりとかけることが大切。


ガードや避けには投げを狙う。投げ分けして、投げ抜けさせないようにしよう。

相手の打撃に対しては月影が有効。軽量級に対しては隼〔⇨Ⓟ+Ⓚ〕を使おう。

稲妻(右脾腹)蹴りがカウンターヒットしたらこちらが大きく有利。すぐさま牙龍〔⇨⇨Ⓚ〕を出せば……。

軽量級Ⓟ以外のほとんどの打撃をつぶせる。主に相手が壁ぎわに近い位置にいるときなどで有効な連係だ。

主要技の発生速度と反撃技

ゴウの打撃技は、その発生の早さを見るかぎり、ほかのキャラクターに劣っている部分は見当たらない。ただ、そのほとんどが直線的なタイプで、さらにリーチが全般的に短いという傾向がある。特に雷火などの近距離戦用の技は、多少有利な状況でも、相手のバックダッシュで簡単に技が空振りしてしまう。だが忘れてはならないのは、このような状況での相手のバックダッシュは、投げで対処できるということ。要所でしっかりと打撃と投げの二択をしかけていけば、相手の行動を抑制できる。

反撃技で最低限覚えておきたいのは蒼弓と隼鷹と牛鬼突。蒼弓は硬化カウンターで叩きつけダウンになり、コンボが狙える。隼鷹はそこそこのダメージを与えつつ、ダウンが奪えるので使いやすい。牛鬼突はしゃがみからの反撃に最適。しりもちよろけを誘発し、攻めが継続できるのが強みだ。

主要技の発生フレーム

技名	コマンド	発生
掌打	Ⓟ	12
蒼弓	⇦⇨Ⓟ	13
雷火	⇘Ⓟ	14
稲妻(右脾腹)蹴り	Ⓚ	16
裏・稲妻(右脾腹)蹴り	⇘Ⓚ	16
隼	⇨Ⓟ+Ⓚ	16
牛鬼突	⬇⇨Ⓟ+Ⓚ	16
肋砕き	⇨⇨Ⓟ	16
月影	⇨Ⓚ	17
牙龍	⇨⇨Ⓚ	19
霧払い	Ⓚ+Ⓖ	20
伐折羅	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	20
胸尖蹴り	⇦⇨Ⓚ	22
脛砕き	⇦⇘Ⓟ	23
迦楼羅	⇦Ⓟ+Ⓚ	23

裏・稲妻(右脾腹)蹴りは、発生が早く、ヒットすればダウンを奪える優れた技。近距離の主力だ。

『VF4FT』で発生が早くなり、避け対策としても使える技になった霧払い。そのあとの連係も強い。

反撃技の主力の蒼弓。特に避け攻撃をガードしたときは、必ず返せるようにしたい。足位置が確認できればダメージ効率も上がる。

しゃがみ状態からの反撃は、牛鬼突が主力。反応に自信がないときは、コマンドが簡単な稲妻(右脾腹)蹴りもいいだろう。

反撃に使う技一覧

技名	コマンド	ガードした技のスキ	相手の状態	
			立ち	しゃがみ
掌打〜霞殺し	ⓅⓀ	−12	○	×
蒼弓	⇦⇨Ⓟ	−14	○	×
雷火	⇘Ⓟ	−14	○	○
隼鷹	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	−16	○	○
牛鬼突	⬇⇨Ⓟ+Ⓚ	−16	○	○
裏・神将三豪	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ(ヒット時)⇦⇘Ⓟ+Ⓚ ⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ	−20	○	○
迦楼羅	⇦Ⓟ+Ⓚ	−23	○	○

GOH HINOGAMI
日守 剛

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

応用 APPLICATION ゴウの潜在能力を最大限に引き出せ

新技の活用術

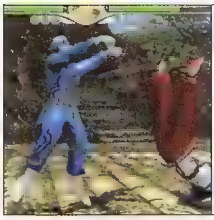
太刀取り～止〔⇩⇦⇧⇨ or ⇧⇦⇩⇨Ⓟ＋Ⓖ〕、膝当て～大車〔⇩⇨⇧⇦ or ⇧⇨⇩⇦Ⓟ＋Ⓖ〕、閻魔〔⇙Ⓟ＋Ⓖ〕、内股〔⇨⇩Ⓟ＋Ⓖ〕。これらの投げは、抜けられた直後に前方回転受け身〔Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕を出すことで、相手の攻撃をほとんど回避することができる。前方回転受け身の数少ない使いどころなので、必ずマスターしておこう。そのほかでは、伐折羅〔⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕にも注目。この技は雷火や稲妻（右脾腹）蹴りガード時、蒼弓ノーマルヒット時などのあとに出せば、相手がけん制で出したしゃがみⓅを避けつつヒットさせることが可能だ。このようにゴウの新技は、使うタイミングによっては思わぬ効果を発揮するものが多くなっている。

ゴウの体が斜めに流れる投げ抜けモーション。ここから、前方回転受け身を出せば……。

不利な状況から一気に緊急回避できる。便利なので、つねに反応できるようにしたい。

蒼弓がノーマルヒット。相手としてはしゃがみⓅが出したくなる状況だが、これが罠。

伐折羅が相手のしゃがみⓅを避けつつヒットする。そのまま追加入力で大ダメージを与えよう。


土蜘蛛を決めたあと、ダッシュで倒れた相手に近づき、密着から牙龍を出せば……。

追い打ちを決めつつ裏にまわる。相手の受け身には、背後攻撃による二択をしかけよう。

相手の受け身を逃さずに攻める

コンボを決めたあとなど、相手が受け身をしたら逃さずに二択攻撃をしかけよう。横転受け身後に打撃を出してくる相手には、受け身終了にタイミングを合わせ、打撃投げに移行できる仁王倒しを重ねていく。避けに関しては各種上段投げや全回転の上段技、霧払い〔Ⓚ＋Ⓖ〕が有効となる。ちなみに、全回転の中段、水月蹴り〔避け中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕を重ねれば、立ちガード以外のすべての選択肢をつぶすことができ、投げ技との完全二択が成立する。相手の行動が読めないときは、とりあえずこの二択で攻めてみるのもいいだろう。ただし、水月蹴りはガードされるとスキが大きいので、多用は禁物。読まれない程度に使っていこう。

相手の受け身に全回転中段の水月蹴りを重ねれば、相手は受け身後に行動しづらくなる。

相手が水月蹴りを意識し始めたら、投げの出番となる。最大ダメージの投げを狙おう。

受け身後の相手の行動に対する選択肢

相手の行動	ゴウ側の取るべき選択肢
立ちガード or しゃがみガード	受け身の終わりぎわに、下段投げをタイミングよく重ねれば投げられる。避け対策も兼ねるなら上段投げを使おう。
避け	上段投げ、土蜘蛛、霧払い、水月蹴りなどが有効。上段投げは、投げ抜け方向を分散させて抜けられないようにすること。
打撃技	仁王倒し、裏・稲妻（右脾腹）蹴り、水月蹴りなどが有効。仁王倒しは打撃投げまでつなげて、大ダメージを与えよう。

闇払いを使いこなす

ゴウは、不利な状況で活躍する技を複数持っている。そのなかでも代表的なのが、5種類のさばき技（右表参照）。これらを状況に合わせて使い分けていけば、戦術の幅も大きく広がってくる。なかでも覚えておきたいのが、闇払い〔⇦⇙Ⓟ＋Ⓚ〕成功後の展開。この技は、－5～－6フレーム不利の状況でさばくことでその場からの最速の投げ技が確定し、－2フレーム～五分の状況でさばけば、伐折羅〔⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕が確実に決まる。狙いどころとしては脛砕き〔⇦⇙Ⓟ〕を出したあとがオススメ。脛砕きがガードされたあと闇払いが成功したら投げ技を決めよう。逆に、ヒットしてさばいたときは伐折羅が確定するので、逃さずに追加入力でダメージを与えていこう。このように闇払いをさまざまな状況で仕込み、確実にダメージを与えられるようになれば、勝率は確実にアップするはず。技表にあるフレームの値をチェックして、さまざまな連係を考えてみよう。

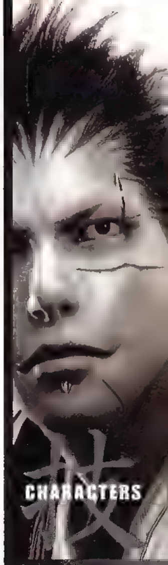
脛砕きから闇払いを仕込む。脛砕きヒット or ガードによって、さばき後の行動を変える。

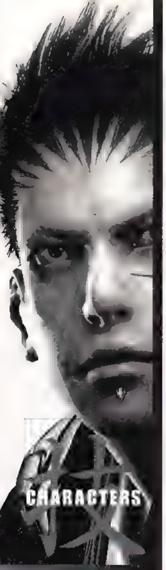
脛砕きがヒットした場合は、闇払い成功後、伐折羅からの打撃投げが確実に決まる。

確実に追加入力を入れよう。脛砕きがガードされていた場合は投げが確定する。

さばき性能を持つ技

技名とコマンド	使い方
胸尖蹴り ⇦⇨Ⓚ	ミドルキックをさばいて腹崩れダウンさせる打撃技。カゲやラウなど、受け身攻めにミドルキックを多用する相手に対して有効。
組手払い Ⓟ＋Ⓚ	下段以外のパンチ技をさばく。組手払い～掴み〔Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓖ〕を出す場合、Ⓟ＋Ⓖを投げ抜けコマンドにすれば、投げ技にも対応可能。
鎧通し ⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ（対・上中Ⓟヒジ）	ヒザをさばく打撃技。対ジェフリー戦など、投げとヒザの二択攻撃を受けたときに使えば、どちらの選択肢もつぶすことができる。
闇払い ⇦⇙Ⓟ＋Ⓚ	下段Ⓟをさばく技。状況によって有利フレームが変化するのが特徴。前作のように迦楼羅〔⇦Ⓟ＋Ⓚ〕が連続ヒットしなくなったので要注意。
護法・百合折り ⇙Ⓟ＋Ⓚ	相手の中段Ⓟをさばく。さばき成功後、最速の投げ技が確定。ただし、軽量級とシュンは足位置八の字だと投げが入らない。





コンボ紹介
COMBO

ゴウのコンボは見た目が地味でシンプルなものが多い。だが、ダメージの大きいコンボを決めるためには、足位置確認やしゃがみダッシュ入力など、的確なコマンド入力と状況判断が必要になってくる。ダメージ効率を上げるには練習あるのみだ。

迦楼羅からのコンボ　本作からの新コンボに注目

迦楼羅 ⇦P+K

- **1** 掌打 P → 斑鳩 K+GP

- **2** 掌打 P → 煉獄 ⇨PP
- **3** 掌打 P → 掌打 P → 牛鬼突 ⬇⇨P+K
- **4** 掌打 P → 掌打 P → 稲妻(右脾腹)蹴り K

1は『VF4FT』から決まるようになった新たなコンボで、重量級と足位置平行のラウ、カゲ、リオン以外に決めることができる。迦楼羅からでは最大ダメージを誇るだけでなく、斑鳩の当たり方によって、うつ伏せダウンを奪えるのがポイント。相手がうつ伏せダウン時に横転受け身をした場合は、牙龍〔⇨⇨K〕を重ねることで背後ヒットが狙える。なお、中量級に対して迦楼羅が先端でヒットした場合は、このコンボが入らなくなるので注意。2は、足位置ハの字限定のコンボで、ノーマルヒットでも全キャラクターに入る。叩きつけダウンになるので、小ダウン攻撃による追加ダメージが期待できるのが利点だ。3は、足位置平行時のコンボで全キャラクターに決まる。重量級に対してはダメージ的にこのコンボがベストとなる。4は、足位置やキャラクターに影響されないもっとも簡単なコンボ。足位置確認が苦手なプレイヤーにオススメできる。

地龍殺からのコンボ　足位置の見極めが最重要項目

地龍殺 ⇦P

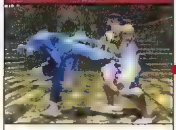
小カウンター以上

- **1** 掌打 P → 牛鬼突 ⬇⇨P+K
- **2** 掌打 P → 月影 ⇨K

1は、ラウまでに対して足位置平行のとき限定。重量級にも決まるが、ウルフには立ちPが入りにくいので注意。アキラとジャッキーに対しては、牛鬼突を稲妻(右脾腹)蹴りに切り替えよう。2は足位置ハの字でアオイ、リオン、ジャッキー以外に決まる。重量級に対しては、月影を牙龍に変えていくといい。

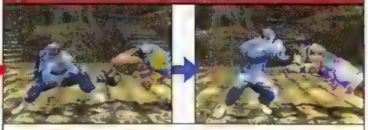
各種腹崩れからのコンボ　決められる機会が多いので必ずマスターしよう

胸尖蹴り ⇦⇨K



さばき成功時

- **1** 掌打 P → 牛鬼突 ⬇⇨P+K



鎧通し ⇦⇨P+K

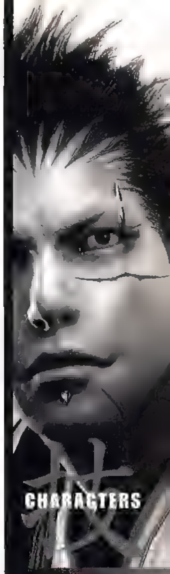
- **2** 壓打ち ⇩P → 稲妻(右脾腹)蹴り K

斑鳩 K+GP

- **3** 牛鬼突 ⬇⇨P+K

胸尖蹴りのさばき成功時や、鎧通しのヒットなどで相手が腹崩れ状態になったら、すぐに以下のコンボを入れよう。1のコンボは、重量級と足位置がハの字のリオンに対して決めることができる。ただし、立ちPのタイミングがシビアなので失敗することも多い。タイミングに自信があるプレイヤー以外にはオススメできない。2は、全キャラクターに決まるコンボ。しゃがみPを少し遅らせてヒットさせ、浮かせ直すのがポイント。ただし、足位置が平行時は、しゃがみPのタイミングが難しいので注意。つねに安定したダメージを与えたいなら、3のコンボがオススメだ。立ち状態からの牛鬼突が苦手なら、牛鬼突を牙龍に切り替えていくといいだろう。

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ



蒼弓からのコンボ　極めればダメージ効率が格段にアップ！

蒼弓 ⇦⇨Ⓟ
硬化カウンター以上

1. **掌打** Ⓟ → **煉獄** ⇨ⓅⓅ
2. **掌打** Ⓟ → **霧払い** Ⓚ＋Ⓖ
3. **掌打** Ⓟ → **牛鬼突** ⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ
4. **掌打** Ⓟ → **稲妻(右脾腹)蹴り** Ⓚ

蒼弓がカウンターで決まると相手は叩きつけダウンになり、そこにコンボを決めることができる。**1**のコンボは、技後に叩きつけダウンになる足位置ハの字限定の大ダメージコンボ。相手が受け身に失敗すれば、近づいてからの小ダウン攻撃も確定する。一応全キャラクターに決まるが、煉獄を入れるタイミングがキャラごとに違うので、難易度は高い。コツは、立ちⓅのあとに少しだけしゃがみダッシュを挟み、煉獄を遅らせて出すこと。なお、重量級とアキラに対しては、その場から立ちⓅ、煉獄ともに少し遅らせて出せば決めることができる。**2**は足位置ハの字限定コンボで、重量級以外に決まる。ラウまでの重さのキャラクターに決めればきりもみダウンするので、受け身が取られにくくなる。受け身を失敗したら小ダウン攻撃を決めよう。**3**は足位置平行で全キャラクターに決まる。**4**は足位置に関係なく全員に決められるお手軽コンボだ。

月影からのコンボ　手クセをつけてしまって問題なし

月影 ⇨Ⓚ
小カウンター以上

1. **隼鷹** ⇨Ⓟ＋ⓀⓅ

月影がカウンターヒットすると相手は顎崩れになり、そこに隼鷹を決めることができる。前作で確定していた迦楼羅〔⇦Ⓟ＋Ⓚ〕は、入らなくなっているので気をつけよう。ちなみに、隼鷹以外にも、牛鬼突や稲妻(右脾腹)蹴りなども確定する。攻めを継続するなら、こちらを使っていくのがオススメだ。

大内刈りからのコンボ　投げと追い打ちでワンセット

大内刈り (敵背後)Ⓟ＋Ⓖ

1. **牙龍** ⇨⇨Ⓚ
2. **牛鬼突** ⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ

大内刈りを決めてから、相手が仰向けに倒れる間に、打撃技で追い打ちすることができる。もっともお手軽なのは**1**の牙龍を決めるコンボ。**2**はわずかにしゃがみダッシュを挟まなければならず、タイミングが非常にシビアとなっている。ダメージの差もわずかなので、通常は牙龍を決めた方がいいだろう。

その他のコンボ

裏・稲妻(右脾腹)蹴り〔⇘Ⓚ〕カウンターからもコンボが狙える。基本は内踝蹴りで、足位置に関係なく全キャラクターに決まる。軽量級などに対しては、足位置平行始動で立ちⓅ→牙龍〔⇨⇨Ⓚ〕。ハの字始動で中量級までに稲妻(右脾腹)蹴り〔Ⓚ〕が決まる。

そのほかでは、轟雷〔⇘⇘Ⓟ＋Ⓖ〕と背負い投げ〔⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ〕は、相手を壁に当ててからの追い打ちが可能。前者は稲妻(右脾腹)蹴り、後者は牙龍で追い打ちできる。また、土蜘蛛→牛鬼突、牙龍カウンター→牙龍などのコンボも可能だ。

壁に追い詰められた状態で、背負い投げを決めると、相手が壁ヒットで受け身不能のダウンになる。

この状態から牙龍が、追い打ちとして決まる。さらに相手が受け身を失敗した場合は……。

小ダウン攻撃や、ダウン投げを決めよう。ダウン投げまで決まれば、結果的に大ダメージを与えられる。

守りを打ち崩す猛進技

『VF4EVO』時代のブラッドは、特殊移動を絡めたトリッキーな動きとダメージに優れた打撃技で攻める連係主体のキャラクターだった。だが投げ技のダメージが小さいこと、しゃがみ状態になる技が少ないこと、そして特殊移動からの連係がしゃがみⓅで止められやすいなどといった欠点を多く持っており、実戦では苦戦を余儀なくされていた。『VF4FT』においてはそれらの弱点がかなり克服されている。なかでも、特殊移動からしゃがみⓅをさばいてコンボに持ち込めるようになったのは大きな強化。それに加え、タメ技や技の出始めからしゃがみ状態になる技なども追加され、より攻めやすいキャラクターとなった。

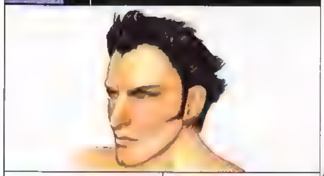
PROFILE

国籍	イタリア	身長	178cm
性別	男	体重	68kg
血液型	B	スリーサイズ	105/78/88
職業	キックボクサー	格闘スタイル	
趣味	スリルのあること全般	キックボクシング(ムエタイも修得済み)	

BRAD ブラッド・バーンズ BURNS

NEW ITEM

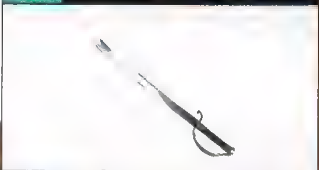
顔 ヒゲ無し



1P | 2P

入手条件 争奪戦に勝利する

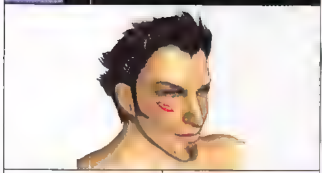
下半身 サーベル



1P | 2P

入手条件 争奪戦に勝利する

顔 キスマーク



1P | 2P

入手条件 チャレンジモードでコインを集める

頭 メキシカンハット

1P | 2P

入手条件 バトルアリーナをクリアする

切り替え技解説
SKILL CHANGE

切り替え技はどちらも新技が加わっており、どちらを選んでも使い勝手がよく主力として活躍してくれる。ただし、選んだ技によって戦術やコンボが大きく変わることに注意。自分の戦術方針に合わせて慎重に選び、巧みに使いこなしていきたい。

技A 技後の展開が大きく違う中段技

A1 ライジングアッパー

↓↘Ⓟ

ミドルキッククラスの発生を持ち、カウンターヒットで相手を浮かせることができる中段技。ガードされた場合は上段投げによる反撃を受ける。主に4フレーム以上有利なときに、相手の割り込みをつぶす中段技として使っていこう。空中コンボの起点としても価値が高い。

A2 ライジングエルボー

↓↘Ⓟ

主な用途はしゃがみⓅがヒットしたときの連係。こちらはガードされたときに確定反撃を受けず、カウンターヒットすれば相手をしりもちよろけにさせる。回復する相手にはソークラブ〔⇨Ⓟ+Ⓚ〕を、回復しない相手にはティーソークラン〔↘Ⓟ+ⓀⓅ〕を狙っていこう。

技選択のポイント

ヒットしたときに大きなリターンを期待したいならライジングアッパーがオススメ。空中コンボにも使え、1回の読み合いで与えるダメージが大きくなる。一方、ライジングエルボーは、手堅く戦いたい人に向いている。一部の空中コンボがパワーダウンしてしまうが、反撃を受けないので気軽に出せる点は大きい。

カウンターヒットで高く浮かせることができる。空中コンボで与えるダメージも大きい。

カウンターヒットするとしりもちよろけを誘発する。ソーククラブからのコンボを狙おう。

技B ダメージを取るか、連係重視か

B1 ボディブレイク

スリッピングレフト中Ⓟ

ノーマルヒットから相手を腹崩れにする中段技で、ガードされても確定反撃は受けない。有利なときに相手の避け行動を狙ったり、わずかに離れた間合いで置いておくような使い方をする。

B2 フリッカージャブ

スリッピングレフト中Ⓟ

チョッピングブロー

スリッピングレフト中ⓅⓅ

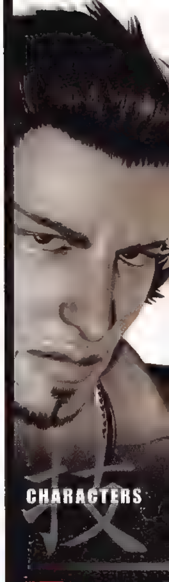
上段から中段へとつなぐ連係技で、2発目はタメが可能。最速で出せば連続ヒットし、その後有利な状況になる。2発目がガードされると中量級Ⓟクラスの反撃を受けてしまうが、最大タメをガードさせればアッパークラスの技がしゃがみⓅに割り込まれないほど有利(3フレーム)となり、さらに攻め込むことが可能だ。

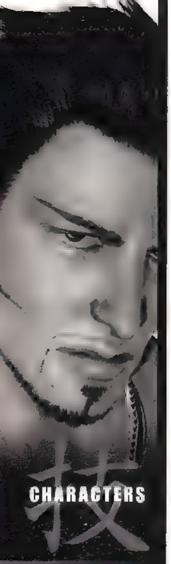
技選択のポイント

相手に与えるダメージに直結するのがボディブレイク。1回の読み合いでまとまったダメージを与えられるのが魅力だ。チョッピングブローは、連係をつなぐ役割を果たすほか、空中コンボのダメージを向上させるなど、ダメージを増加させるための補助的な技といった役割だ。用途に合わせて使い分けていこう。

ボディブレイクは立ち合いで使いやすい。リーチの短い技をかわしてヒットさせよう。

空中コンボに組み込んでいこう。最後が叩きつけとなるので、小ダウン攻撃が狙いやすい。





新技&重要変更点解説

NEW SKILLS

『VF4EVO』時代の弱点をフォローする新技が追加され、ブラッドの持ち味だった打撃性能のよさがさらに向上。そのなかには、ガードされても強制的に読み合いに持ち込める技もあり、より強力な連係を組み立てられるようになった。

ジャブ

P

上段 | 12

ジャブストレート

PP

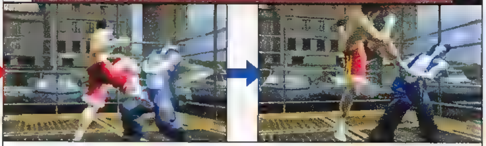
上段 | 10

変 コンビネーションアッパー

PPP

上段 | 12

新 コンボダブルニー 01



PPPK

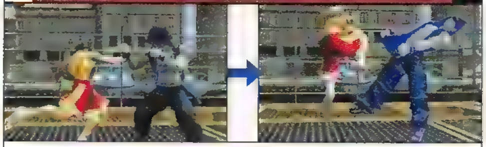
中段、中段 | 16、14

新 シャープシュート 02

⇙P

下段 | 18

変 カウ・ロイ 03



⇨⇨K

中段 | 28

リ ターンソバット 04

⬇⇦K

中段 | 25

リ ミドルキック

⇘K

中段 | 23

変 ミドルキック～キャッチ 05

⇘K(カウンター時)P+G

打投 | ー

変 ニーアッパー 06

⇨K

中段 | 20

スリッピングライトorレフト

⇩or⇧P+K+G

特殊 | ー

新 ウェービングボディ 07

スリッピングライトorレフト中P+K

中段 | 14

スリッピングライトへ

スウェーバック

⇦P+K+G

特殊 | ー

新 スウェーバックストレート

スウェーバック中P+K

上段 | 13

新 コンボカッティングエルボー

スウェーバック中P+KP

上段 | 18

新 コンボエルボーミドルキック

スウェーバック中P+KPK

中段 | 20

新 ラジャダムナン・コンビネーション 08

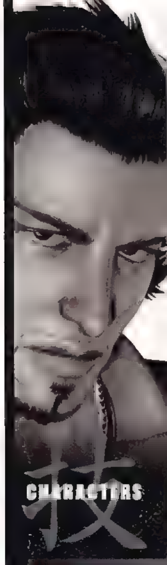
スウェーバック中P+KPK
(ガードorヒット時)⇘K

中段 | 20

新 スウェーバックロー 09

スウェーバック中K+G

下段 | 23

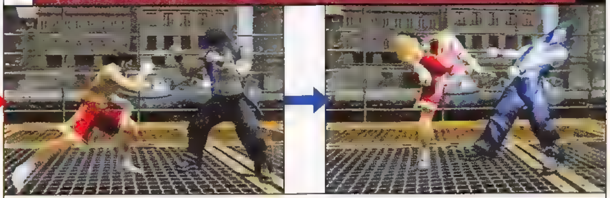


ダッキング

⇨P+K+G

特殊 | —

新 ダッキングニーアッパー 10



ダッキング中K（最大タメ）

中段 | 30

新 ヘルトラップ 11

ダッキング中P+K

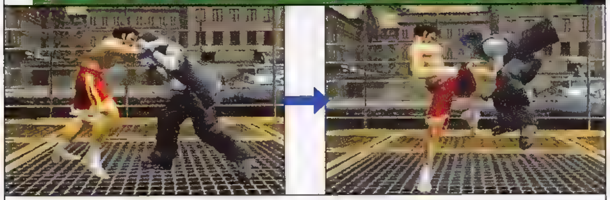
さばき | —

新 ガゼルアッパー 12

ダッキング中P+K（さばき時）P

中段 | 28

リ ボディーニークラッシュ 13



⇦⇨P+G

上投 | 40

変 チェンジ 14

⇖P+G

上投 | 0

壁ヒット時はダメージ22

新技＆変更点補足

01 PPPK コンビネーションアッパーから2連続で出る中段技へと派生。4発目がヒットすると5発目も連続ヒットし、ダウンを奪える。ただし、ガードされるとミドルキッククラスまでの反撃が確定してしまうので注意しよう。

02 ⇖P 相手の足元を殴りつける下段技。ガードされるとヒジクラスまでの反撃を受け、ノーマルヒット時は大きく不利（6フレーム）だが、技の出始めからしゃがみ状態になるので貴重な存在である。なお、大カウンターで足崩れを誘発し、そこにコンボを決められる。

03 ⇨⇨K ガードされた場合、ヒジクラスまでの反撃を受ける。そのほかは前作と同様だ。

04 ⬇⇦K モーションがリニューアルし、しゃがみヒットでよろけを誘発するようになった。よろけた場合、ルンピニーコンビネーション〔敵背後PK〕が高確率でヒットする。

05 ⇙K（カウンター時）P+G ミドルキックのモーションが変更され、キャッチの属性が打撃投げになった。追加入力しておけば確実につかめる。ほかの技からのキャッチも同様だ。

06 ⇨K 小カウンターでは浮かなくなり、中カウンター以上で空中コンボが狙える。

07 スリッピングライトorレフト中P+K 中段判定のフックを繰り出す。技後はスリッピングライトに移行し、即座にスリッピングライト中の技に連係させることができる。

08 スウェーバック中P+KPK（ガードorヒット時）⇙K 最速で出せば2発目まで、3発目がヒットすれば4発目も連続ヒットする。3発で止めると上段投げによる反撃を受けるので、確定反撃を受けない4発目まで出し切ろう。

09 スウェーバック中K+G スウェーバックからの下段技。カウンターヒットで足崩れとなるが、決めポーズを取るので追撃はできない。

10 ダッキング中K（最大タメ） ヒットすれば高く浮き、最大級の空中コンボを叩き込むことができる。ただし、ヒット確認はかなり難しく、ヒット時でもソーククラブ〔⇨P+K〕を1発目とした空中コンボを狙うのが手堅い。なお、ガードさせると相手はよろけ状態となり、ソーククラブがほぼ確定することも覚えておこう。

11 ダッキング中P+K ダッキング中に出せる対・下段Pのさばき技。さばいたときのみ後述のガゼルアッパーに派生できる。なお、さばき成功時は大きく有利となり、前ダッシュからカウ・ロイ〔⇨⇨K〕を決めることが可能。ガゼルアッパーにつなぎきれなかった場合は、カウ・ロイを決めていこう。

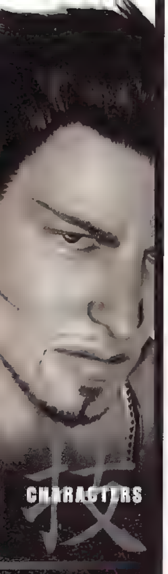
12 ダッキング中P+K（さばき時）P ヘルトラップでさばいたときに出せ、相手を高く浮かせる。

13 ⇦⇨P+G 投げ抜けのモーションがリニューアルされ『VF4EVO』のときよりも少し離れるようになった。それにより防御行動がしやすく、投げのリスクが減少している。

14 ⇖P+G 相手が壁にヒットしたときにダメージを与えられるようになった。

その他の変更点：ルンピニーコンビネーション〔⇦PK〕の2発目をしゃがみガードされた場合の不利が増大した。また、コマンドの追加により、いつでもゴッコーティーカウ3〔首相撲中K+G〕で首相撲を締められるようになったが、技後に受け身が可能となってしまった。

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ



戦術指南 TACTICS

特殊行動を絡めた連係で、不利な状況をものともせず圧倒的な攻めを展開できるのがブラッドの特徴。このキャラクターの潜在能力を引き出すためには、有効な連係を覚えるほか、相手の行動に対する対策を事前にしっかり打ち立てておく必要がある。

基礎 BASIC 中間距離での的確な立ち回りが重要

中間距離での狙いは主に2つ。相手の技をかわしたスキにソーククラブ〔⇨Ⓟ+Ⓚ〕を決めるか、ルンピニーコンビネーション〔⇦ⓅⓀ〕をガードさせて連係に持ち込んでいく(P.137参照)。技をかわして反撃を決める際、相手がしゃがみ状態ならばソーククラブの代わりにティーソークラン〔⇘Ⓟ+ⓀⓅ〕を決めよう。

近距離戦では、主に立ちⓅからの連係で攻め込む。基本はエルボーフック〔⇨Ⓟ〕と上段投げの二択をしかけ、エルボーフックが立ちⓅやしゃがみⓅで割り込まれるようならジャブ～ボディストレート〔Ⓟ⇨Ⓟ〕にディレイをかけて対応していこう。なお、エルボーフックのあとの特殊行動は、カウンターヒット以外の状況では分が悪い。そこでカウンターになったときと、よろけを誘ったときのみエルボーフック～スクリューハイキック〔⇨ⓅⓀ〕につなぎ、それ以外は防御行動を取っていこう。

中間距離で前後移動し、相手が技を出したスキにソーククラブを当てる。これで技を出しにくい印象を与えよう。

相手が様子を見始めたら、空振りしないようにルンピニーコンビネーションを出す。ここからさらに攻め込もう。

ジャブ～ボディストレートの1発目をガードすると、相手は割り込めない。

エルボーフック後は、ヒット確認してスクリューハイキックにつなげよう。

立ちⓅを多用する相手には、しゃがみⓅやシャープシュート〔⇖Ⓟ〕で攻める。

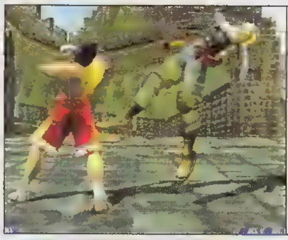
主要技の発生速度と反撃技

ブラッドは発生速度の早い技がそろっており、特に上・中段技のラインナップに関しては申し分がない。そのときの有利差に合わせて技を選択していけば、おのずとダメージ効率のいい攻めが展開できるはずだ。

反撃時に使う技のなかで、特に気をつけたいのはラストショットとカウ・ロイの2つ。ラストショットの1発目はミドルキッククラスだが、技後に立ち状態となる相手の反撃に使う場合は硬化カウンターであることが必要。実際には、ヒザクラスの反撃技として考えよう。しゃがみ状態のスキに対しては、ミドルキッククラスとして使っていくことができる。また、1発目は技のリーチが短いので、ガード後に離れる技への反撃はティーソークランを使おう。もうひとつのカウ・ロイは、⇨⇨入力で1フレーム消費してしまうことが多い。－18フレームのスキに対して使うのが実用的だ。

主要技の発生フレーム

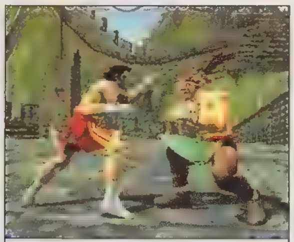
技名	コマンド	発生
ジャブ	Ⓟ	12
エルボーフック	⇨Ⓟ	14
ソーククラブ	⇨Ⓟ+Ⓚ	14
スパインウィップ	⇦Ⓟ	15
ライジングエルボー	⬇⇘Ⓟ（技A2）	15
ライジングアッパー	⬇⇘Ⓟ（技A1）	16
ミドルキック	⇘Ⓚ	16
ショベルフック	⇩Ⓟ+Ⓚ	16
ディストラクションボディ	⇘Ⓟ+Ⓚ	16
ニーアッパー	⇨Ⓚ	17
カウ・ロイ	⇨⇨Ⓚ	17
ターンソバット	⬇⇦Ⓚ	17
バップソークカウ	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	17
ジャガーテイル	⇩Ⓚ+Ⓖ	18
シャープシュート	⇖Ⓟ	21



ライジングアッパーは見返りのいい浮かせ技。有利差を見極め、割り込み技として使ってもいい。

シャープシュートは発生が遅め。相手が立ちⓅから攻めてきたときなど、使いどころを見極めよう。

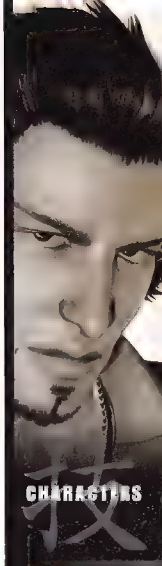
反撃のダメージ効率を上げるため、カウ・ロイの決まる技は覚えておきたい。特に全回転下段技をガードしたあとは狙い目だ。



ステップチェンジニーは発生がかなり遅いがウルフのグリズリーラリアット〔⇘Ⓟ+Ⓚ〕などスキの大きい技なら反撃に使える。

反撃に使う技一覧

技名	コマンド	ガードした技のスキ	相手の状態 立ち	相手の状態 しゃがみ
ジャブ～スピンキック	ⓅⓀ	－12	○	×
エルボーフック～スクリューハイキック	⇨ⓅⓀ	－14	○	○
ソーククラブ	⇨Ⓟ+Ⓚ	－14	○	×
ティーソークラン	⇘Ⓟ+ⓀⓅ	－16	○	○
ラストショット	⇩Ⓟ+Ⓚ⇨Ⓟ	－16	○	○
カウ・ロイ	⇨⇨Ⓚ	－17	○	○
ステップチェンジニー	⇦⇨Ⓚ	－23	○	○



APPLICATION 応用 特殊行動を絡めた連係で強引に攻め込む

ルンピニーコンビネーションからの連係

ルンピニーコンビネーションをガードさせたあとの選択肢は、ヒジクラスの割り込みをつぶせるスマッシュフック〔スリッピングライト中Ⓟ〕としゃがみⓅをさばけるヘルトラップ〔ダッキング中Ⓟ+Ⓚ〕が主軸となる。また、ボディブレイク〔スリッピングレフト中Ⓟ〕で多くの下段技をつぶせるので、相手が下段技で割り込んでくるなら選択肢に加えよう。様子を見てくる相手の場合はダッキングに移行し、そこからボディフック〔ダッキング中Ⓟ〕を主軸とした連係で攻め込んでいきたい。

ルンピニーコンビネーションがヒットしたあとは、ボディフックが割り込み不可となる。それを軸に、避けと立ちガードに対応できるハンティングミドルキック〔スリッピングライト中Ⓚ〕を交ぜて攻めていこう。

相手のしゃがみⓅには遅らせてヘルトラップを合わせよう。しゃがみ状態で出る技なので相手の立ちⓅにも対応できるのが強みだ。

ルンピニーコンビネーションがヒットしたあとのハンティングミドルキックは強力。避けたあとに反撃しようとする相手にもヒットする。

ウェービングボディからの読み合い

ウェービングボディ〔スリッピングレフト中Ⓟ+Ⓚ〕は、ガードされてもなお読み合いに持ち込めるのが強み。この技を1発ガードさせたあとは、表内の4つの技に連係していこう。その際、相手の下段技を読んで2発目のウェービングボディを出すときは、最速でスマッシュフックにつないでおくこと。ウェービングボディがカウンターヒットした場合に連続ヒットし、頭崩れからのコンボに持ち込める。なお、ウェービングボディがヒットした場合は、ハンティングミドルキックが割り込み不可の連係となる。

ウェービングボディからの有効な固有技

技名とコマンド	使い方
スマッシュフック スリッピングライト中Ⓟ	相手の立ちⓅでも割り込まれない連係。相手が発生の早い上・中段技で割り込もうとするなら、この技で迎撃していこう。
ヘルトラップ ダッキング中Ⓟ+Ⓚ（対・下Ⓟ）	相手のしゃがみⓅに対応できる。相手が割り込み技にしゃがみⓅを使ってくる場合は、この技を先行入力で繰り出すといい。
ウェービングボディ スリッピングライト中Ⓟ+Ⓚ	アッパークラスの技に割り込まれない連係。相手が下段技で割り込んでくるようなら、この中段技で対応していく。
ハンティングミドルキック スリッピングライト中Ⓚ	相手がガードで様子を見るなら、この技をガードさせて有利に。そのあとはルンピニーコンビネーションを軸に攻め込もう。

状況を見極めて有効な技を選択しよう

硬化差に関係なくいちばん出しやすい中段技はエルボーフック〔⇨Ⓟ〕だが、これだけではなかなか大ダメージを与えることができない。そこで、有利差に合わせて表の技を使っていこう。このなかで注目したいのは、ショベルフックとニーアッパー。ショベルフックはヒット確認でリスクを軽減できるほか、ラストショットの存在で択一攻撃を受けにくい。また、ニーアッパーからはダッキングへ連係させたいが、相手に最速で技を出されると割り込まれてしまう。相手が割り込み始めたら、ルンピニーコンビネーションがガードされたときと同じ選択肢を取っていこう。

−4フレーム程度の有利差だと、ガードされたあとに相手が技を出してきやすい。最速のライジングアッパーで迎撃できればベスト。

ニーアッパーの連係は意外に対処されにくい。割り込まれるときの対処法もあることから、かなりリスクのない技といえる。

有利フレームごとの有効な中段技

有利フレーム	技名とコマンド	使い方
+4	ミドルキック ⇘Ⓚ	カウンター時の打撃投げで手堅くダメージを与える。技を出したあとは、必ずⓅ+Ⓖまで入力しておくようにしよう。
+4	ショベルフック ⇩Ⓟ+Ⓚ	カウンターヒットしたときとよろけを誘ったときに、ラストショット〔⇩Ⓟ+Ⓚ⇨Ⓟ〕へつなげる。そこからコンボを決めよう。
+5	ニーアッパー ⇨Ⓚ	基本的にダッキングまで入力しておき、1発目がカウンターしたらコンボへ。ガードされたらダッキングから攻めよう。
+6	カウ・ロイ ⇨⇨Ⓚ	基本は投げとの二択。この硬化差は相手が避けを選択しやすいので、やや遅らせ気味にて出していくのもいい。

相手の防御行動に対応しよう

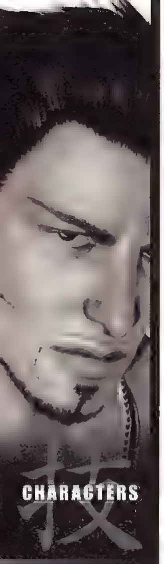
こちらが有利な状況で選択肢に入れておきたい行動は、しゃがみバックダッシュからのターンソバットだ。コマンドは⇙⇙⇦Ⓚと入力していく。この技は、相手の避け行動としゃがみⓅに対応でき、防御行動を打ち崩す戦術として使っていける。失敗避けにヒットした場合は、スパインウィップ〔敵背後Ⓟ〕が立ち技で割り込めない連係となり、それを軸に攻め込んでいくことができる。また、しゃがみⓅをつぶしてよろけ状態を誘発したときも、迷わずルンピニーコンビネーション〔敵背後ⓅⓀ〕を繰り出していこう。この連係はよろけ回復が難しく、高確率でヒットする。

ターンソバットを使った攻撃方法

しゃがみⓅがヒットしたあとなど、有利な状況では、遅らせ打撃としてターンソバットが有効だ。

相手が避けた場合は失敗避けにヒットし、スパインウィップやニードルキック〔敵背後Ⓚ〕で攻めていける。

相手がしゃがみⓅを出した場合、攻撃をかわしつつヒットし、相手をよろけさせる。ここからルンピニーコンビネーションへ。



コンボ紹介
COMBO

ブラッドの空中コンボはトップクラスの破壊力を誇る。始動技やヒット状況に合わせてきっちり大ダメージを与えるものを決めていきたい。叩きつけや崩れからのコンボは多少慣れが必要だが、投げの非力さを補う部分なので必ずマスターすること。

各種浮かせ技からのコンボ　さまざまな技から空中コンボに持ち込める

始動技

- ステップチェンジニー　⇦⇨K

- カウ・ロイ　⇨⇨K
- クロスアッパー　ダッキング中PP（1発目しゃがみヒット／2発目小カウンター以上）
- ガゼルアッパー　ダッキング中P＋K（さばき時）P

- ライジングアッパー　A1　⬇⇘P（小カウンター以上）

1　ルンピニーコンビネーション　⇦PK → チョッピングブロー（B2）　スリッピングレフト中PP

2　ルンピニーコンビネーション　⇦PK → クロスアッパー　ダッキング中PP

3　ルンピニーコンビネーション　⇦PK → パップソークカウ　⇦⇨K＋G

4　ジャブ　P → ソークラブ　⇨P＋K → パップソークカウ　⇦⇨K＋G

5　ジャブ　P → ジャブ　P → カウ・ロイ　⇨⇨K

6　ジャブ　P → エルボーフック～スクリューハイキック　⇨PK

使用頻度の高いカウ・ロイがノーマルヒットした場合、軽量級には足位置に関係なく4のコンボが決まる。重量がレイまでの中量級で軽めのキャラクターは、5が安定コンボ。リオンを除くほかの中量級に対しては6のコンボを決めていこう。リオンと重量級は、立ちP→カウ・ロイというコンボを基本に、直接エルボーフック～スクリューハイキックやティーソークラン〔⇘P＋KP〕を決めていく。

カウ・ロイがカウンターヒットした場合は、ジャッキーまでの重量に4のコンボが決まる。軽量級に対してダメージアップを図るなら、始動前の足位置が平行のときに2のコンボを狙っていこう。足位置が逆のときは、ルンピニーコンビネーションの2発目をディレイで出すことで決まるキャラクターも出てくる。切り替え技を使った1のコンボは、ルンピニーコンビネーションが当たる状況ならほぼ確定。相手が受け身を失敗したら、さらに小ダウン攻撃で追加ダメージを与えることもできる。

なお、始動技の浮きの高さは、高い順からステップチェンジニー（カウンターヒット）、カウ・ロイ（カウンターヒット）、ステップチェンジニー（ノーマルヒット）、クロスアッパー（2発目カウンターヒット）、ガゼルパンチ、カウ・ロイ（ノーマルヒット）、ライジングアッパー、クロスアッパー（1発目しゃがみヒット）である。

ニーアッパーからのコンボ　ダッキングに移行して大ダメージを与える

始動技　ニーアッパー～ダッキング　⇨K⇨（中カウンター以上）

1　ダッキングニーアッパー　ダッキング中K → ライジングアッパー（A1）　⬇⇘P → パップソークカウ　⇦⇨K＋G

2　ダッキングニーアッパー　ダッキング中K → ジャブ　P → ティーソークラン　⇘P＋KP

3　クロスアッパー　ダッキング中PP → パップソークカウ　⇦⇨K＋G

4　ダッキングニーアッパー　ダッキング中K → パップソークカウ　⇦⇨K＋G

ニーアッパーからダッキングへ移行したときのコンボは左のとおり。基本となるコンボは、足位置に関係なくアキラまで決まる3のコンボと、全キャラクターに決まる4のコンボだ。ダメージアップを図るなら、足位置ハの字始動で重量級以外のキャラクターに決まる2のコンボを狙っていこう。2の最後のティーソークランをカウ・ロイ〔⇨⇨K〕にすれば、足位置が平行のときに決まるコンボとなる。また、軽量級に対しては足位置に関係なく1のコンボが決まる。1は最後をカウ・ロイにするとコンボダメージが若干上昇するが、状況によっては決まらないことも多い。手堅くいくなら、パップソークカウを決めたほうがいいだろう。

ちなみに、ニーアッパーの浮きの高さは、ライジングアッパー〔⬇⇘P〕よりもわずかに低い。ダッキングに移行しないと次の技がつなげにくく、結果として空中コンボのダメージが減少することとなってしまうのだ。

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

叩きつけからのコンボ

同じ叩きつけだがコンボは多少異なる

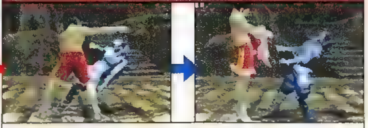
ラストショット

⇩P+K⇨P

1 → **ジャブ**

P

→ **ルンピニーコンビネーション**



⇦PK

ソーククラブ

⇨P+K

2 → **ジャブ** P → **エルボーフック～スクリューハイキック** ⇨PK

3 → **ジャブ** P → **バップソークカウ** ⇦⇨K+G

4 → **コンボダブルニー** PPPK

ラストショットで叩きつけダウンを奪ったあとは、足位置が平行のときに**2**、ハの字のときに**1**を決めていく。ただし、重量級に対しては**2**が入らないので、エルボーフック～スクリューハイキックの代わりにティーソークラン〔⇘P+KP〕を使うこと。

もうひとつのソーククラブを始動技にした場合は、立ちPを少し遅らせて当てるのがポイント。タイミングよくヒットさせれば、始動前の足位置が平行のとき全キャラクターに**1**、ハの字のとき重量級以外に**2**を決められる。対重量級、足位置ハの字スタートの場合は、同じ要領で**3**を決めていこう。

4は、ジェフリーに足位置平行からソーククラブがヒットしたとき、最速で出すと決まるコンボ。3発目にタイミングよくディレイをかければ、ほかの中・重量級キャラクターにも決められる。ただ、ダメージは4つのコンボ中最小。見た目重視のコンボだ。

腹崩れからのコンボ

シットジャブを当てるポイントを覚えよう

ボディブレイク

スリッピングレフト中P

1 → **シットジャブ**

⇩P

→ **ティーソークラン**

⇘P+KP

腹崩れからの最大ダメージが左のコンボ。相手が地面に倒れる直前でしゃがみPをヒットさせるのがポイントだ。成功すると相手が浮き直し、そこにティーソークランがヒットする。このコンボは一応全キャラクターに決まるが、難易度はかなり高い。安定するならカウ・ロイ〔⇨⇨K〕を直接ヒットさせよう。

足崩れからのコンボ

大カウンターを見極めて確実に決めよう

シャープシュート

⇗P

大カウンター

1 → **ティーソークラン**

⇘P+KP

足崩れからは、ティーソークランを決めるのが安定かつ最大ダメージ。全キャラクターに決まるので、これだけ覚えておけばOKだ。ただし、少しでも技を出すのが遅れると決まらないので、すばやくヒット確認をして最速で繰り出すこと。もし判断が遅れてしまった場合は、大ダウン攻撃を決めていくといい。

その他のコンボ

ダッキングニーアッパー〔ダッキング中K最大タメ〕がヒットすると、カウ・ロイ〔⇨⇨K〕のカウンターヒットと同程度相手を浮かせることができる。また、ガードしてよろけた場合はソーククラブ〔⇨P+K〕が高確率でヒットする。ただし、ヒット確認はかなり困難なので、ダッキングニーアッパー後はソーククラブを決め打ちするのが有効だ。浮いた場合は、ソーククラブ→バップソークカウ〔⇦⇨K+G〕というコンボを基本とし、ダメージアップを図るならソーククラブ立ちP→ティーソークラン〔⇘P+KP〕などを決めていこう。

ダッキングニーアッパー(最大タメ)がガードされるかヒットしたら、すぐにソーククラブを出していこう。

ソーククラブ→バップソークカウというコンボは、重量級に対しても狙える。非常に受け身を取りにくい。

ダッキングニーアッパーでよろけた相手にはソーククラブがほぼ確定。叩きつけからのコンボが決まる。

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

アイテム&カラーの入手ルート

METHODS TO OBTAIN ITEMS & COLORS

各種アイテムやカラー、ファイトマネーの入手方法をまとめて紹介。新アイテムを入手したい人も、ここを読めばバッチリ。なお、VF.NETはP.004、チャレンジモードはP.006を参照のこと。

争奪戦

争奪戦とは、宝箱に入ったファイトマネーやアイテムを賭けて戦う特別なバトルのこと。対戦開始時に突如発生し、その試合に勝利した者が報酬を手にできる。なお、発生時に表示される争奪戦のロゴが金色や銀色、赤色(炎)だった場合は、レアアイテムゲットの大チャンス！　対戦に勝利すれば、かなりの高確率で装備アイテムが手に入るのだ。

低確率で発生！

キャラクター選択後、試合前のムービー中に燦然と輝く「争奪戦」の文字！　大会並の緊張感のなか、宝箱をめぐる熱戦が今、始まる。

勝てば報酬獲得

勝利者だけが得られる報酬と高揚。試合数が多く、段位が高いほど、貴重なアイテムや高額なファイトマネーを獲得しやすい。

ショップ(VF.NET)

お手軽にアイテムがほしいという人は、VF.NET内にある「ねこぐり商店」での購入がオススメ。ショップ画面では、現在の所持金(ファイトマネー)で購入できる商品がキャラクターの部位別に表示されている。バトルアリーナ3やチャレンジモードでファイトマネーを稼げば、誰でも簡単にコンプリートできるので、がんばって集めよう。

VF.NETで購入

所持金額2210G

どれを買おうか迷った時は、気軽に相談してくだしゃい！現在の所持金で購入可能な商品にのみリンクが現れるニャ！既に持ってる物にはリンクされにゃいよ！
他の商品を見たい時は、下部の別カテゴリを選んで栗！

- 先鋭頭巾/先鋭兜(8000G)所持済み
- 髪(20000G)所持済み

ヘアカラーやアイカラーもある

ほかの装備アイテムと異なり、使用期限つきのヘアカラーとアイカラー。髪型の種類に関係なく染めることができる。

バトルアリーナ3(VF.NET)

時間と通信料金さえかければ、誰でもアイテムを入手できるのがバトルアリーナ3。VF.NET上でVFキャラクターを育てて戦わせる育成ゲームで、キャラクターがレベルアップするとアイテムやカラーがもらえる。『VF4FT』でシステムが一新され、新アイテムが追加されていることにも注目。前作のときにクリアした人も、再チャレンジしてみよう。

トレーニングでレベルアップ

電撃塾
トレーニング回数 1/3回

★正解★
「審判」はJ6の統率管理をしている幹部。

攻撃力 4up!

Lvアップ!!
LV2になりました。

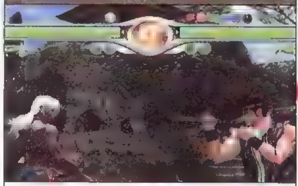
新カラーの獲得チャンスも

クリアをめざしていくなかで、バトルアリーナならではのアイテムが手に入る。前作になかった新カラーも……！

幻　球

幻球とは画面内の体力ゲージの上に表示される7色の球のこと。この球を全色集めると激レアアイテムを獲得できるのだが、これが非常に難しい。ごくまれに出現する幻球をなんとか入手し、違う色の幻球を持つほかのプレイヤーと対戦。これに勝利し、幻球を奪い取っていかなければならない。まさに運と実力を兼ね備えたプレイヤーのみの境地だ。

超低確率で入手



カード更新時や特定回数連勝時などに、運がよければ出現するといわれる幻球。対戦では自分が持たない色の幻球のみ奪取できる。

7つ集めれば……

藍、紫、白、黒、緑、橙、紅の7色を集めると、勝利デモ中に幻球が合体！　宝箱が出現して幻球専用のレアアイテムを得られる。

クエスト

VF.NETで受けられるクエストを一定期間内に達成すると、成功報酬としてファイトマネーが与えられる。達成した数や段位がアップするごとにクエストの内容は難しくなっていくが、難易度の高いものをクリアするとアイテムがもらえることも。また、期間限定で発生する「イベントクエスト」もあり、これをクリアした際にも特別なアイテムが獲得できる。

クエスト申し込み

ノーマルクエスト

「初段以上のプレイヤーと5回戦え！」
挑戦カード：アキラのカード

このクエストに挑戦しますか?
※[illegible]

対戦で達成をめざす

通常のクエストのほか、アイテムがもらえる「イベントクエスト」も発生。期間限定で開催されるので逃さないように！

CPU戦

CPU戦でもアイテムやファイトマネーを集めることができる。報酬が得られるのは、ノーマルモードプレイ時にランダムで発生するミッション、またはチャレンジモードをクリアしたとき。ミッションでは「エクセレントで○回勝て」など、高難度の課題をクリアするとアイテムを入手できる。チャレンジモードは、クリアしたときのランクで報酬が変化する。

ミッションに挑戦

ノーマルモード時、たまに出現する高難度のミッションは要チェック。見事達成すれば、課題ごとに決まったアイテムがもらえる。

チャレンジモード

チャレンジモードをクリアすると、コインがもらえることがある。このコインを4枚集めれば、待望の新アイテムを獲得できるのだ。

体 SKILLS

コマンドリストの見方
HOW TO LOOK AT THE COMMAND LIST

公式のコマンドリストに加え、編集部で調査したフレームデータを一挙公開。技後の状況を深く知ることで、より効果的な連係や反撃技を組み立てることができる。まずは使い方をチェックし、コマンドリストから得た知識を対戦に役立てていこう。

打撃技リスト

技名 1	コマンド 2	攻撃判定 3	ダメージ 4	技後の状態 5	技後の状況 6		C小			避け 7	当て身属性 8	備考 9
冲捶(ちゅうすい)	➡P	上段	12	立5	+1	+5	+8	+8	+8	背・腹	上P	踏み込む

投げ技・当て身技・さばき技リスト

技名 1	コマンド 2	攻撃判定 3	ダメージ 4	技後の状況 6		受け身 10	投げ抜けコマンド 11	備考 9
倒身搜腿(とうしんそうたい)	P+G	上段投げ	35	ダウン	−6	−	P+G	

※ コマンドのレバー方向はキャラクターが右向きで正構え時のもの

1 技名

各技の正式名称。(　)内は読み仮名。「〜」でつながる技名は連係技か、特定の構えに移行することを示す。また、新技は青、リニューアル技は緑、性能が変化した技は橙で技名を表記し、前作と変わった点も色を変えてある。なお、技名のみ色が変わっている場合は、モーションや発生フレーム、技後の展開などが微調整されていることを示す。

2 コマンド

各技を出すための入力方法。特定の条件下でなければ出せない技は(　)内に条件を表記。

3 攻撃判定

各技の攻撃属性。攻撃能力を持たない「特殊行動」や、相手の技を受け流す「当て身」などもある。なお、複数表記されている場合は1回のコマンドで複数回攻撃することを示す。

4 ダメージ

各技をノーマルヒットさせたときの基本ダメージ値(シュンの場合は飲酒数が0のときの基本値)。各種カウンターなどをはじめとしたヒット状況によってこの数値に補正がかかり、実際のダメージが算出される。複数の数字が表記されている場合の意味は以下のとおり。

■各数値の意味

00〜00	距離によって変化するダメージの最小値〜最大値を示す
00、00	攻撃判定が2回以上ある技の各ダメージを示す
00(投00)	投げに変化する場合など、状況によってダメージが変わる場合
00(+00)	ヒット後に投げ技にシフトする場合、加算されるダメージを示す
00+α	当て身技限定。当て身した技の基本ダメージ値の半分が加算される

5 技後の状態

各技を出したあとの姿勢を示す。上段・中段攻撃のあとは「立ち状態」、下段攻撃のあとは「しゃがみ状態」になるのが基本だが、例外も多数ある。まれに、見た目の姿勢は低いが立ち状態という場合もあるので注意。

6 技後の状況

各技を相手に当てたあと、ガード、ノーマルヒット(ヒットと表記)、小カウンター(C小)、中カウンター(C中)、大カウンター(C大)の各状況別に、【自分の硬化時間−相手の硬化時間】をフレームで表記(編集部調べ)。なお、「−」はその状況が起こり得ない場合や、計測不能であることを示している。

また、相手をダウンさせる場合は「ダウン」、そのほかの特殊なヒット効果を誘発する場合には、右のような表記をしている。

吹き飛び(吹飛)

叩きつけ(叩き)

足崩れ(足崩)

腹崩れ(腹崩)

頭崩れ(頭崩)

急所崩れ(急崩)

硬化差ごとの状況

有利な状況では攻め込み、不利な状況では防御行動を取るというのは基本中の基本。しかし、同じ攻めるにしても、そのときに有効な選択肢は硬化差の状況によって違ってくる。

1フレーム有利の場合、こちらがしゃがみP以外の技で攻めようとした場合、相手のしゃがみPにつぶされてしまう。ところが、2フレーム有利になると、発生がヒジクラスの技で相手のしゃがみPをつぶせる。しゃがみガードでこちらの投げをかわされなくなるのも、この硬化差からだ。以降、有利が大きくなるにしたがい、発生が遅い代わりに見返りの大きい打撃技にも割り込まれなくなり、よりダメージ効率のいい二択をしかけられるというわけだ。

こちらが防御に回った場合は、逆の見方で考える。不利な状況でも硬化差を判断し、相手の出す技に対応できる技を選択することが大切。しゃがみPより発生の早い技を持っているキャラクターは、ぜひ防御手段として活用しよう。

有利不利の定義

技後の状況	解説
−8〜	各種の反撃技が確定する
−7	⇩Pが発生19フレームの技に負ける
−6	⇩Pが発生18フレームの技に負ける
−5	⇩Pがヒザクラスの技に負ける
−4	⇩Pがミドルキッククラスの技に負ける
−3	⇩Pがアッパークラスの技に負ける
−2	⇩Pがヒジクラスの技に負ける
−1	⇩Pが⇩Pに負ける
±0	残り体力が同程度のとき、同じ技が相打ちになる
+1	⇩Pで⇩Pをつぶせる
+2	ヒジクラスの技で⇩Pをつぶせる
+3	アッパークラスの技で⇩Pをつぶせる
+4	ミドルキッククラスの技で⇩Pをつぶせる
+5	ヒザクラスの技で⇩Pをつぶせる
+6	発生18フレームの技で⇩Pをつぶせる
+7	発生19フレームの技で⇩Pをつぶせる
+8〜	一部の技が連続ヒットすることがある

7 避け

各技を避けで回避できるかどうか、および避けられる方向を表す。相手の背中側と腹側のどちらでも避けられる場合は「背・腹」、背中側のみ避けられる場合は「背・ー」、腹側のみ避けられる場合は「ー・腹」と表記している。また、「ー・ー」は、全回転などのどちらの方向にも避けられない技、「ー」は打撃投げや投げコンボ、特殊行動など、避けの対象外となる技を示す。

なお、避け方向を示すときに使われる背中側とは、キャラクターが前に出している足の方向。腹側とは、後ろに引いている足の方向を示している。避け方向が限定される場合は、相手の足位置を判断する必要がある。

この状態からカゲが「背・ー」の技を出してきた場合、ウルフは画面奥方向のみ避けることができる。

8 当て身属性

各技を当て身技(さばき技を含む)で取る際の属性や種類。たとえばサラのライジングエルボー〔⇨Ⓟ〕は当て身属性が「中ヒジ」なので、「対・中ヒジ」を含む当て身技なら取れることを意味している。当て身技やさばき技を活用したいときはこの項目を使い、相手がどの属性の技を主力にしているのかをチェックするといい。なお、ミドルキックは「ミドル」、ダウン攻撃は「ダウン」と略称を使っている。

9 備考

各技の補足事項。ダウンや振り向き状態、キャラクター固有の構えへと移行する技についても、ここで補足している。

また、「切替」はVF.NETで切り替えが可能な技、「覚」はシュンにヒットさせたときに減らせる飲酒数。「タメ可」はボタンを長く押すと、技の威力が増すタメ攻撃だ。なお、「硬化H」と「しゃがみⒼ」は、それぞれは硬化中やしゃがみガード時に技を受けた際の状況を示す。

10 受け身

各種投げ技に対して受け身が取れるかどうかを表す。受け身が取れる場合は「可」、受け身が可能で、タイミングによってダメージを軽減できる場合は「ジャスト」と表記。

11 投げ抜けコマンド

各種投げ技を回避するコマンドの入力方法。上段投げはレバー入力＋Ⓟ＋Ⓖ、下段投げはレバー入力＋Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖが基本。ただし、投げコンボの一部には特殊なコマンド入力が必要なものもあるので注意。なお、コマンドのレバー方向はキャラクターが右向きのときのもの。

レバー入力＋Ⓖや、レバー入力のみ、といった特殊な投げ抜けコマンドが必要な投げコンボもある。

各技の発生について

「技後の状況」で表記している硬化差のデータを活かすためには、各技の発生フレームに対する知識も必要になる。攻撃判定が先に当たった側が打ち勝つ、双方の攻撃判定が同時にかち合った場合は技のダメージが大きいほうが勝つ、という基本システムを考え、状況別の選択肢を組み立てていこう。

基本技の発生は、立ちⓅが11〜13フレーム、しゃがみⓅが12フレーム(リオンのみ13フレーム)、そして通常の投げ技が8フレームとなっている。戦術の要となる中段技を見てみると、最速はアキラの白虎双掌打〔⬇⇦⇨Ⓟ〕、次いでアオイの両止〔⇦⇘Ⓟ〕とベネッサのクラッシュジョー〔[D]立ち途中Ⓟ〕。そのあとに各キャラクターが持つヒジクラスの技へと続く。15フレームあたりからはカウンター時にコンボが狙える技が、16フレーム以降はノーマルヒット時の見返りが大きい技が出てくる。

発生を考える際に注意したいのは、⇘⇘Ⓟや⇦⇦Ⓚなど、ダッシュやしゃがみダッシュ入力を含むコマンドの技。これらは先行入力で出しても1フレーム遅れてしまいがち(1フレーム消費)なので、最初から1フレーム遅いものと考えておいた方が無難だ。ただし先行入力の受けつけの前半部分でレバー入力を完成させれば、最速で出すことができる(1フレーム消費なし)。

コマンドの都合上、最速では出しにくい技もある。ダッシュ系を含むコマンドには十分注意しよう。

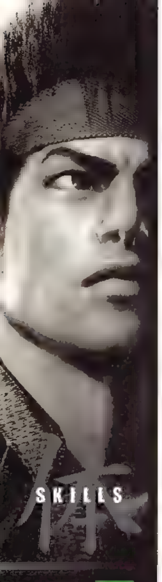
発生フレームの差による影響

しゃがみⓅノーマルヒット後(3フレーム有利)に発生が16フレームの技を出すと、相手のしゃがみⓅに割り込まれてしまう。

発生フレームごとの技例

発生速度	主な技
8	上段投げ、下段投げ　※ウルフのジャイアントスイング、キャッチ投げなどは除く
9	ジャッキー(敵背後)Ⓟ
10	ベネッサ[D]⇘Ⓟ、ベネッサ[O]⇘Ⓟ(技A1)
11	「軽量級Ⓟクラス」、ウルフ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ＋Ⓖ(遅め入力)、シュン⇦⇨Ⓟ
12	「中量級Ⓟクラス」、アキラ⬇⇦⇨Ⓟ、カゲ⇙Ⓟ、サラ⇘Ⓟ
13	「重量級Ⓟクラス」、ジャッキー⇦⇘Ⓟ、アオイ⇦⇘Ⓟ、ベネッサ下段キャッチ投げ
14	「ヒジクラス」、パイ⇨Ⓟ、ウルフ⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ、ジェフリー⇦Ⓚ、レイⓀ、ゴウ⇘Ⓟ、ブラッド⇨Ⓟ＋Ⓚ
15	「アッパークラス」、パイ(立ち途中)Ⓚ、サラ⇩Ⓚ、ジャッキー⬇⇘Ⓟ、リオン⬇⇨Ⓟ、アオイ⇨Ⓟ＋Ⓚ、シュン⇘Ⓟ
16	「ミドルキッククラス」、アキラ⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ、パイ⬇⇨Ⓟ、サラ⇩Ⓟ＋Ⓚ、ジェフリー⇘Ⓟ、レイ⇗Ⓚ＋Ⓖ
17	「ヒザクラス」、ジェフリー⇨Ⓚ、サラ⇦Ⓚ、ジャッキー⇨Ⓚ、リオン⇘Ⓚ、レイ⇘⇘Ⓟ、ブラッド⇨⇨Ⓚ
18	アキラ⇘⇘Ⓟ、ラウ⇘Ⓟ＋Ⓚ、ウルフ⇗Ⓟ、カゲ⇘Ⓟ＋Ⓚ、ジャッキー⇘Ⓟ＋Ⓚ、アオイ⇨Ⓚ、ベネッサ[D]⇙Ⓟ
19	パイ⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ、ウルフ⇘Ⓚ、パイ⇨⇦Ⓟ、リオン⇩Ⓟ＋Ⓚ
20	アキラⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ、ウルフ⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ、ジェフリー⇘⇘Ⓟ、ジャッキー⇦Ⓚ＋Ⓖ、リオン⇩Ⓚ＋Ⓖ、アオイ⇩Ⓚ＋Ⓖ
21	パイ⇙Ⓚ＋Ⓖ、ジェフリー⇦⇨Ⓟ、サラ⇩Ⓚ＋Ⓖ、ベネッサ[D]⇨⇨Ⓚ
22	パイ⇙Ⓟ、ラウ⇦Ⓟ＋Ⓚ、ジェフリー⇘Ⓚ＋Ⓖ、カゲ⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ、ゴウ⇦⇨Ⓚ
23	パイⓀ＋Ⓖ、ラウ⇘⇘Ⓟ、カゲ⇘Ⓟ、ベネッサ[D]⇦⇨Ⓚ
24	アオイ⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ、ラウ⇩Ⓚ＋Ⓖ、アキラ⇩⇙⇦Ⓟ、サラ⇘Ⓚ＋Ⓖ、リオン⇙Ⓚ＋Ⓖ、レイ⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ

※コマンドの[D]はディフェンシブスタイル中、[O]はオフェンシブスタイル中を示す。



結城 晶
AKIRA YUKI

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況 ガード	ヒット	C小	C中	C大	避け	当て身属性	備考
打撃技												
冲捶(ちゅうすい)	P	上段	12	立ち	+1	+5	+8	+8	+8	背・腹	上P	
冲捶(ちゅうすい)	➡P	上段	12	立ち	+1	+5	+8	+8	+8	背・腹	上P	踏み込む
八門開打(はちもんかいだ)	PP	中段	12	立ち	−10	−1	+3	+3	+3	背・腹	中P	
環捶腿(かんすいたい)	PK	上段	20	立ち	−2	+2	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上K	Gでキャンセル可
衝捶(しょうすい)	⇨P	中段	19	立ち	−3	+3	+5	+5	+5	背・腹	中P	切替A1
衝捶～単閃複(しょうすい～たんへいとう)	⇨P⇦	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	切替A1
上歩頂肘(じょうほちょうちゅう)	⇨P	中段	19	立ち	−6	−2	+4	+4	+4	背・腹	中ヒジ	切替A2
裡門頂肘(りもんちょうちゅう)	⇨⇨P	中段	20	立ち	−3	+2	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中ヒジ	
躍歩頂肘(やくほちょうちゅう)	⇨⇨⇨P	中段	20	立ち	−6	ダウン	ダウン	腹崩	腹崩	背・腹	中ヒジ	
上歩川掌(じょうほせんしょう)	⇦⇨P	上段	22	立ち	+1	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	上P	覚−1
伏虎(ふっこ)	⇦⇘P	中段	25	しゃがみ	±0	+2	+13	+13	+13	背・腹	中P	覚−1
崩捶(ほうすい)	⇩P	特殊下段	9	しゃがみ	−4	+3	+5	+5	+5	背・腹	下P	
虎撲(こぼく)	⇩⇙⇦P	中段	25	立ち	−6	頭崩	頭崩	頭崩	頭崩	背・腹	中両手	
猛虎硬爬山(もうここうはざん)	⬇⇨P	特殊中段	22～35	立ち	−10	+4	+8	+8	+8	背・腹	中P	距離でダメージ変化、しゃがみG ±0
猛虎硬爬山～撤打頂肘(もうここうはざん～かくだちょうちゅう)	⬇⇨P (ガードorヒット時) P	中段	20	立ち	−4	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中ヒジ	
白虎双掌打(びゃっこそうしょうだ)	⬇⇦⇨P	中段	30	立ち	−15	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両手	
揚炮(ようほう)	⇘⇘P	中段	30	立ち	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	
昇腿(しょうたい)	K	上段	20	立ち	−4	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上K	Gでキャンセル可
右端脚(うたんきゃく)	⇨⇨K	中段	25	立ち	−15	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中K	
連環腿(れんかんたい)	⇨⇨KK	中段	20	立ち	−26	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中K	
斧刃脚(ふじんきゃく)	⇩K	下段	14	立ち	−14	−4	±0	±0	±0	背・腹	下K	
易前腿(ようぜんたい)	⬇or⇙K	下段	10	しゃがみ	−15	−6	±0	±0	±0	背・腹	下K	
側腿(そくたい)	⇘K	中段	24	立ち	−5	±0	+8	+8	+8	背・腹	ミドル	硬化H +2
穿山靠(せんざんこう)	⇨⇨P+K	中段	20	立ち	−12	−2	+1	+1	+1	−・腹	肩	
爬山量天地(はざんりょうてんち)	⇨⇨P+K (ガードorヒット時) P	中段	20	立ち	−6	+4	+6	+6	+6	背・腹	中P	覚−1
跳山崩捶(ちょうざんほうすい)	⇦⇨P+K	中段	25	立ち	−3	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	中両手	タメ可
跳山崩捶(ちょうざんほうすい)	⇦⇨P+K (最大タメ)	中段	45	立ち	よろけ	吹飛	吹飛	吹飛	吹飛	背・−	中両手	覚−2
鉄山靠(てつざんこう)	⇦⇨⇨P+K	中段	20～65	立ち	−24	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	背中	距離でダメージ変化
馬歩衝靠(まほしょうこう)	⬇⇨P+K	中段	26	立ち	−13	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	肩	
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	⇩⇙⇦P+K	中段	24	立ち	−12	ダウン	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中ヒジ	さばき効果(対・中Pヒジ)
摟下崩捶(そうかほうすい)	⇘P+K	下段	21	しゃがみ	−4	+3	足崩	足崩	足崩	背・腹	下P	
劈捶(へきすい)	⇘⇘P+K	中段、中段	10、15	しゃがみ	−4	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	
斬手(ざんしゅ)	K+G	中段	18	立ち	−6	−1	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ヒザ	
鷂子栽肩(ようしさいけん)	K+GP	中段	20	立ち	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	肩	タメ可
鷂子栽肩(ようしさいけん)	K+GP (最大タメ)	中段	30	立ち	+6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	肩	
提膝弾腿(ていしつだんたい)	K+G (1フレームでG離す)	中段	27	立ち	−12	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ヒザ	切替B1
独歩頂膝(どっぽちょうしつ)	K+G (1フレームでG離す)	中段	27	立ち	−12	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ヒザ	切替B2
撃歩翻胯(げきほほんこ)	⇩P+K+G	特殊中段	5	立ち	よろけ	−10	−10	−10	−10	背・腹	中P	上段ガード外し、崩しへ移行
開胯(かいこ)	⇨P+K+G	上段	5	立ち	よろけ	−4	−2	2	2	背・腹	上P	上段ガード外し、崩しへ移行
双撞掌(そうとうしょう)	⇦⇨P+K+G	中段	28	立ち	−16	吹飛	吹飛	吹飛	吹飛	背・−	中P	覚−1
崩撃手(ほうげきしゅ)	⇘P+K+G	中段	16	立ち	−6	±0	+3	+3	+3	背・腹	中P	さばき効果(対・上Pヒジ、下P)、覚−1
崩撃手～外門頂肘(ほうげきしゅ～がいもんちょうちゅう)	⇘P+K+GP	中段	20	立ち	−14	ダウン	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中ヒジ	
貼山靠(てんざんこう)	(避け中)P+K+G	中段	20	立ち	−15	吹飛	吹飛	吹飛	吹飛	※1	背中	
崩撃雲身双虎掌(ほうげきうんしんそうこしょう)												
崩拳(ぽんけん)	P+K+G	中段	18	立ち	−15	−11	−4	−4	−4	−・腹	中P	
鷂子穿林(ようしせんりん)	P+K+G (ヒット時)⇦⇘P+G	打撃投げ	22	立ち	−	−6	−	−	−	−	−	
双掌(そうしょう)	P+K+G⇦⇘P+G⇨or⇦P	投げコンボ	27	立ち	−	ダウン	−	−	−	−	−	
修羅覇王靠華山(しゅらはおうこうかざん)												
龍槍式(りゅうそうしき)	⇘K+G	特殊中段	16	立ち	−6	−4	+2	+2	+2	背・腹	ミドル	
馬歩頂肘(まほちょうちゅう)	⇘K+G⇨P	中段	16	立ち	−15	−4	±0	±0	±0	背・腹	中ヒジ	
鉄山靠(てつざんこう)	⇘K+G⇨P⇦⇨⇨P+K	中段	30	立ち	−17	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	背中	
虚歩(きょほ)	⇘K+G⇨P⇩or⇧	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	振り向き状態へ移行
斧刃昇膝伏虎撃(ふじんしょうしつふっこげき)												
斧刃脚(ふじんきゃく)	⇩K+G	特殊下段	10	立ち	−17	−13	−10	−10	−10	背・腹	下K	
上歩頂膝(じょうほちょうしつ)	⇩K+G⇨K	中段	10	立ち	−17	−17	−15	−15	−15	背・腹	ヒザ	
伏虎(ふっこ)	⇩K+G⇨K⇦⇨P	中段	15	しゃがみ	−16	−2	1	−1	+1	背・腹	中P	
崩し中の打撃技												
猛虎硬爬山(もうここうはざん)	(崩し中)⇩⇨P	特殊中段	20～65	立ち	+2	+13	+5	+9～	+10～	背・腹	中P	距離でダメージ変化
白虎双掌打(びゃっこそうしょうだ)	(崩し中)⇩⇦⇨P	中段	30	立ち	−12	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両手	
提籠換歩中の打撃技												
提籠換歩(ていろうかんぽ)	⇙P+K+G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	
提籠換歩～頂心肘(ていろうかんぽ～ちょうしんちゅう)	提籠換歩中P	中段	20	立ち	−3	+3	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中ヒジ	
提籠換歩～衝捶(ていろうかんぽ～しょうすい)	提籠換歩中(遅め)P	中段	19	立ち	−3	+3	+6	+6	+6	背・腹	中P	⇦で提籠換歩へ
提籠換歩～蛇身飛勢(ていろうかんぽ～じゃしんひせい)	提籠換歩中K	下段	21	しゃがみ	−17	−5	−3	−3	−3	背・−	下K	
白鶴冲天(はっかくちゅうてん)	提籠換歩中K (カウンター時)P+G	打撃投げ	30	立ち		ダウン	−	−	−	−	−	
ジャンプ攻撃												
落歩斜捶(らくほしゃすい)	(上昇中or空中)P	中段	25	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
落歩捶(らくほすい)	(下降中)P	中段	25	立ち	−8	±0	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	
跳刺腿(ちょうしたい)	(上昇中or空中)K	中段	25	立ち	−4	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
跳刺腿(ちょうしたい)	(着地ぎわ)K	中段	20	立ち	−10	−6	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ミドル	硬化H −2
背後攻撃												
拳背捶(けんはいすい)	(敵背後)P	上段	12	立ち	−6	−4	+2	+2	+2	背・腹	上P	Pからの技につながる、硬化H −1
背落劈(はいらくへき)	(敵背後)⇩P	中段	14	立ち	−3	+2	+4	+4	+13	背・腹	中P	覚−1

※1 アキラの避け方向と逆側に避ける。

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

AKIRA YUKI 結城 晶

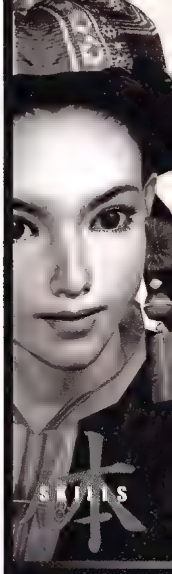
技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況 ガード	ヒット	C小	C中	C大	避け	当て身属性	備考
背腿(はいたい)	(敵背後)K	上段	30	立ち	−2	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	上K	
破膝腿(はしつたい)	(敵背後)⇩K	下段	10	立ち	−10	−1	−4	−4	−4	背・腹	下K	
地旋腿(ちせんたい)	(敵背後)⬇K	下段	20	しゃがみ	−17	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	下K	
鉄山靠(てつざんこう)	(敵背後)P+K	中段	30	立ち	−26	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	背中	
背身崩拳(はいしんぽんけん)	(敵背後)P+K+G	中段	18	立ち	−15	−11	−4	−4	−4	背・腹	中P	P+K+Gからの技につながる
壁技												
壁躍腿(へきやくたい)	(壁正面)⇨P+K+G	中段	20	立ち	よろけ	頭崩	頭崩	頭崩	頭崩	−・−	中両足	
ダウン攻撃												
槍下炮(そうかほう)	(敵ダウン)⇗P	ダウン攻撃	12	立ち	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	Pダウン	
撃崩捶(げきほうすい)	(敵ダウン)⇧P	ダウン攻撃	20	立ち	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	−	
起き上がり攻撃												
活面後旋腿(かつめんこうせんたい)	(うつ伏せ足)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・腹	中K	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(うつ伏せ足・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(うつ伏せ足・横転)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・腹	中K	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(うつ伏せ足・前転)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(うつ伏せ頭)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(うつ伏せ頭・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−6	+2	+4	+4	+4	背・−	ミドル	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(うつ伏せ頭・横転)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(うつ伏せ頭・後転)KKK	中段	20	立ち	−5	+2	+4	+4	+4	背・−	ミドル	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(仰向け足)KKK	中段	20	立ち	−6	+1	+3	+3	+3	背・−	ミドル	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(仰向け足・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−5	+2	+4	+4	+4	背・−	ミドル	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(仰向け足・横転)KKK	中段	20	立ち	−5	+7	+9	+9	+9	背・−	ミドル	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(仰向け足・後転)KKK	中段	20	立ち	−5	+2	+4	+4	+4	背・−	ミドル	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(仰向け頭)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・−	ミドル	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(仰向け頭・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(仰向け頭・横転)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・−	ミドル	
活面旋腿(かつめんせんたい)	(仰向け頭・前転)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
地掃脚(ちそうきゃく)	(うつ伏せ足)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−14	足崩	足崩	足崩	足崩	背・腹	下K	
地掃脚(ちそうきゃく)	(うつ伏せ足・ディレイ)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	+2	+5	+5	+5	背・腹	下K	
地掃脚(ちそうきゃく)	(うつ伏せ足・横転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	足崩	足崩	足崩	足崩	背・腹	下K	
地掃脚(ちそうきゃく)	(うつ伏せ足・前転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−4	−2	−2	−2	背・腹	下K	
虎双腿(こそうたい)	(うつ伏せ頭)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−10	足崩	足崩	足崩	足崩	背・腹	下両足	
活面掃腿(かつめんそうたい)	(うつ伏せ頭・ディレイ)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−12	−1	+1	+1	+1	背・−	下K	
活面掃腿(かつめんそうたい)	(うつ伏せ頭・横転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−18	足崩	足崩	足崩	足崩	背・腹	下両足	
活面掃腿(かつめんそうたい)	(うつ伏せ頭・後転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−12	−1	+1	+1	+1	背・−	下K	
活面掃腿(かつめんそうたい)	(仰向け足)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−14	+1	+3	+3	+3	背・−	下K	
活面掃腿(かつめんそうたい)	(仰向け足・ディレイ)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−12	−1	+1	+1	+1	背・−	下K	
活面掃腿(かつめんそうたい)	(仰向け足・横転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−12	+1	+3	+3	+3	背・−	下K	
活面掃腿(かつめんそうたい)	(仰向け足・後転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−12	−1	+1	+1	+1	背・−	下K	
地掃脚(ちそうきゃく)	(仰向け頭)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−14	足崩	足崩	足崩	足崩	背・腹	下K	
地掃脚(ちそうきゃく)	(仰向け頭・ディレイ)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−4	−2	−2	−2	背・腹	下K	
後旋腿(こうせんたい)	(仰向け頭・横転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	±0	+3	+3	+3	−・−	下回転	
地掃脚(ちそうきゃく)	(仰向け頭・前転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−4	−2	−2	−2	背・腹	下K	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状況 ヒット	投げ抜け	受け身	投げ抜けコマンド	備考
投げ技								
倒身搜腿(とうしんそうたい)	P+G	上段投げ	35	ダウン	−6	−	P+G	
大纏崩捶(だいてんほうすい)	⇦⇨P+G	上段投げ	50(壁40)	ダウン	−25	ジャスト	⇨P+G	壁ヒット時はダメージ変化、ジャスト受け身時はダメージ40
順歩翻胯(じゅんほほんこ)	⇦⇩P+G	上段投げ	10	よろけ	−6	−	⇩P+G	崩しへ移行
鷂子穿林(ようしせんりん)	⇦⇘P+G	上段投げ	28	+11	−6	−	⇘P+G	
獅子抱月(ししほうげつ)	⇘P+G	上段投げ	40	ダウン	−6	−	⇘P+G	
進歩里胯(しんぽりこ)	⇗P+G	上段投げ	0	+5	−6	−	⇗P+G	崩しへ移行
心意把(しんいは)	⇗⇨P+G	上段投げ	60	ダウン	−8	ジャスト	⇨P+G	覚−1、ジャスト受け身時はダメージ50
順身翻胯(じゅんしんほんこ)	⇨⇦P+G	上段キャッチ	0	+5	−	−	−	
闖歩(ちんほ)	⇨⇦P+G⇩	投げコンボ	0	+5	−	−	−	
闖歩(ちんほ)	⇨⇦P+G⇧	投げコンボ	0	+5	−	−	−	
心意把(しんいは)	⇨⇦P+GP+K	投げコンボ	20	+13	−10	−	⇨G	覚−1
靠山壁(こうざんへき)	⇨⇦P+G⇩P+K	投げコンボ	25	+20	−13	−	⇩G	
靠山壁(こうざんへき)	⇨⇦P+G⇧P+K	投げコンボ	25	+20	−13	−	⇧G	
獅子抱月(ししほうげつ)	(壁背後)⇘P+G	上段投げ	65	ダウン	−6	−	⇘P+G	
弓歩頂肘(きゅうほちょうちゅう)	(敵右)P+G	上段投げ	40	ダウン	−6	可	⇨P+G	
弓歩頂肘(きゅうほちょうちゅう)	(敵左)P+G	上段投げ	40	ダウン	−6	可	⇦P+G	
大浙江(だいせっこう)	(敵後ろ向き)P+G	上段投げ	55	ダウン	−	−	−	
当て身技								
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	⇦or⇗P+K (対・右上中P)	当て身	30+α	ダウン	−	ジャスト	−	ジャスト受け身時はダメージ20
揚炮(ようほう)	⇦or⇗P+K (対・左上中P)	当て身	30+α	ダウン	−	ジャスト	−	ジャスト受け身時はダメージ20
単翼頂(たんよくちょう)	⇦or⇗P+K (対・上中K)	当て身	30+α	ダウン	−	ジャスト	−	ジャスト受け身時はダメージ20
翻身単打(ほんしんたんだ)	⇩P+K (対・下P)	当て身	30+α	ダウン	−	−	−	
双拍手(そうはくしゅ)	⇩P+K (対・下K)	当て身	30+α	ダウン	−	ジャスト	−	ジャスト受け身時はダメージ20
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	⇗P+K (対・ヒジ)	当て身	30+α	ダウン	−	ジャスト	−	ジャスト受け身時はダメージ20
背歩裏肘(はいほりちゅう)	⇗P+K (対・右ミドル)	当て身	30+α	ダウン	−	ジャスト	−	ジャスト受け身時はダメージ20
上歩衝靠(じょうほしょうこう)	⇗P+K (対・左ミドル)	当て身	30+α	ダウン	−	ジャスト	−	ジャスト受け身時はダメージ20
旋風双擂(せんぷうそうしょう)	⇗P+K (対・ヒザ)	当て身	30+α	ダウン	−	ジャスト	−	ジャスト受け身時はダメージ20
衝天靠(しょうてんこう)	⇗P+K (対・サマー)	当て身	30+α	ダウン	−	ジャスト	−	ジャスト受け身時はダメージ20
通天砲(つうてんほう)	⇦P+K+G (対・上下P、下K)	さばき	−	さばき	−	−	−	
猛虎硬爬山(もうここうはざん)	⇦P+K+G (さばき時)⇨P	中段	30	腹崩れ	−	−	−	
提籠換歩〜翻身小纏(ていろうかんぽ〜ほんしんしょうてん)	提籠換歩中P+K (対・上中Pヒジ、上K)	さばき	−	さばき	−	−	−	
提籠換歩〜翻身小纏〜小纏崩捶(ていろうかんぽ〜ほんしんしょうてん〜しょうてんほうすい)	提籠換歩中P+K (さばき時)⇨P	中段	30	ダウン	−	−	−	覚−1

パイ・チェン
PAI CHAN

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況 ガード	ヒット	C小	C中	C大	避け	当て身属性	備考
打撃												
冲拳(ちゅうけん)	(敵近く)Ⓟ	上段	10	立ち	+1	+5	+8	+8	+8	背・腹	上Ⓟ	
冲拳(ちゅうけん)	Ⓟ	上段	10	立ち	+1	+5	+8	+8	+8	背・腹	上Ⓟ	
冲拳(ちゅうけん)	➡Ⓟ	上段	10	立ち	+1	+5	+8	+8	+8	背・腹	上Ⓟ	踏み込む
冲拳(ちゅうけん)	⬅Ⓟ	上段	10	立ち	+1	+5	+8	+8	+8	背・腹	上Ⓟ	
連掌(れんしょう)	ⓅⓅ	上段	10	立ち	−6	−4	−1	±0	±0	背・腹	上Ⓟ	
雷撃掌(らいげきしょう)	ⓅⓅⓅ	上段	12	立ち	−10	−10	−1	+1	+2	背・腹	上Ⓟ	
連環転身脚(れんかんてんしんきゃく)	ⓅⓅⓅⓀ	上段	38	立ち	−18	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	上回転	
連環転身掃脚(れんかんてんしんそうきゃく)	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下段	25	しゃがみ	−24	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	下回転	
連環高端脚(れんかんこうたんきゃく)	ⓅⓅⓅ⇨Ⓚ	特殊上段	30	立ち	−12	尻餅	尻餅	尻餅	尻餅	背・腹	上Ⓚ	
連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)	ⓅⓅⓅ⇘or⇦Ⓚ	中段	20	立ち	−21	−10	−4	−4	−4	背・腹	サマー	硬化H −6
連拳蹬脚(れんけんとうきゃく)	ⓅⓅⓀ	特殊中段	10	立ち	−12	−10	−10	−10	−10	背・腹	中Ⓚ	
連拳蹬起脚(れんけんとうききゃく)	ⓅⓅⓀⓀ	中段	20	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中Ⓚ	
連拳腿(れんけんたい)	ⓅⓀ	上段	20	立ち	−10	−1	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	上Ⓚ	
穿冲拳(せんちゅうけん)	⇨Ⓟ	中段	14	立ち	−3	+1	+5	+5	+5	背・腹	中Ⓟ	
燕子双掌(えんしそうしょう)	⇨⇨Ⓟ	中段	20	立ち	−10	−3	+1	ダウン	ダウン	背・腹	中両手	
飛燕弾腿(ひえんだんたい)	⇨⇨ⓅⓀ	上段	16	立ち	−16	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上Ⓚ	
上歩掃冲掌(じょうほそうちゅうしょう)	⇨⇦Ⓟ	上段	16	立ち	−4	+1	+3	+3	+3	背・腹	上Ⓟ	さばき効果(対・上中Ⓟヒジ)、覚−1
燕青槍掌(えんせいそうしょう)	⇨⇦ⓅⓅ	中段	16	立ち	−10	+4	+6	+6	+6	背・腹	中Ⓟ	
燕青双掌壁(えんせいそうしょうへき)	⇦Ⓟ	中段	25	立ち	+4	+7	+10	+10	+15	背・腹	中両手	切替A1
上歩冲掌(じょうほちゅうしょう)	⇦Ⓟ	中段	17	立ち	−6	−3	+2	腹崩	腹崩	背・腹	中Ⓟ	切替A2
掃冲拳(そうちゅうけん)	⇩Ⓟ	特殊下段	9	しゃがみ	−4	+3	+5	+5	+5	背・腹	下Ⓟ	
燕青虎双破(えんせいこそうは)	⬇⇨Ⓟ	中段	20	立ち	−10	+3	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両手	
燕青雷撃拳(えんせいらいげきけん)	⬇⇦Ⓟ	中段	18	立ち	−5	+2	+5	+5	+5	背・腹	中Ⓟ	
蒼下挿(そうかすい)	⇙Ⓟ	下段	12	立ち	−10	−6	±0	±0	±0	背・腹	下Ⓟ	⇦で仆腿へ移行
蒼下旋風脚(そうかせんぷうきゃく)	⇙ⓅⓀ	特殊上段	20	立ち	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	上回転	タメ可、タメ中Ⓖor⇩でキャンセル可
蒼下旋風脚(そうかせんぷうきゃく)	⇙ⓅⓀ(最大タメ)	中段	35	立ち	よろけ	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	中回転	覚−1
蒼下連挿(そうかれんすい)	⇙ⓅⓅ	上段	8	立ち	−4	−2	+4	+4	+4	背・腹	上Ⓟ	ⓅⓅからの技につながる
蒼下連挿掌(そうかれんすいしょう)	⇙ⓅⓅ⇨Ⓟ	中段	25	立ち	−11	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中Ⓟ	
裏圏挿(りけんすい)	⇗Ⓟ	上段	16	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上Ⓟ	覚−2
高蹴腿(こうしゅうたい)	Ⓚor⇦⇨Ⓚ	上段	20	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上Ⓚ	
高蹴下挿(こうしゅうかすい)	ⓀⓅ	特殊下段	12	立ち	−13	−13	−6	−6	−6	背・腹	下Ⓟ	⇦で仆腿へ移行、硬化H −10
高蹴下挿旋風脚(こうしゅうかすいせんぷうきゃく)	ⓀⓅⓀ	特殊上段	20	立ち	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	上回転	タメ可、タメ中Ⓖor⇩でキャンセル可
高蹴下挿旋風脚(こうしゅうかすいせんぷうきゃく)	ⓀⓅⓀ(最大タメ)	中段	35	立ち	よろけ	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	中回転	覚−1
虎燕擺脚(こえんせんきゃく)	ⓀⓀ	中段	14	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中Ⓚ	覚−1
腿登裏旋脚(たいとうりせんきゃく)	(立ち途中)Ⓚ	中段	30(遠25)	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	中Ⓚ	遠距離時はダメージ変化
燕青蹬脚(えんせいとうきゃく)	⇨Ⓚ	中段	21	立ち	−11	−3	+3	+3	+3	背・腹	中Ⓚ	硬化H +1
燕青蹬起脚(えんせいとうききゃく)	⇨ⓀⓀ	中段	15	立ち	−15	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中Ⓚ	
高端脚(こうたんきゃく)	⇨⇨Ⓚ	特殊上段	30	立ち	−5	尻餅	尻餅	尻餅	尻餅	背・腹	上Ⓚ	
燕青擺脚(えんせいはいきゃく)	⇦Ⓚ	中段	19	立ち	−6	−2	+1	+1	+1	背・−	中Ⓚ	⇩で仆腿へ移行
半旋風(はんせんぷう)	⇦⇦Ⓚ	上段	21	立ち	−4	+1	+5	+5	+5	背・−	上両足	振り向き状態へ移行
騰空後擺脚(とうくうこうはいきゃく)	⇦⇦ⓀⓀ	特殊上段	16	立ち	−4	+3	+5	+5	+5	背・−	上Ⓚ	
燕青下腿(えんせいかたい)	⇩Ⓚ	下段	15	立ち	−14	−5	+1	+1	+1	背・腹	下Ⓚ	⇦で振り向き状態へ移行
旋栽腿(せんさいたい)	⬇or⇗Ⓚ	下段	10	しゃがみ	−14	−6	−2	−2	−2	背・腹	下Ⓚ	

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ



技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況					避け	当て身属性	備考
					ガード	ヒット	C小	C中	C大			
連下旋腿(れんかせんたい)	⬇or⇙KK	上段	19	立ち	−13	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·−	上K	
燕青背刃脚(えんせいはいじんきゃく)	⬇⇦K	中段	22	立ち	−24	−9	尻餅	尻餅	尻餅	背·腹	中K	
旋中腿(せんちゅうたい)	⇘K	中段	21	立ち	−5	±0	+8	+8	+8	背·腹	ミドル	
旋脚冲拳(せんきゃくちゅうけん)	⇘KP	上段	12	立ち	−4	−2	+2	+2	+2	背·腹	上P	
背転脚(はいてんきゃく)	⇖K	中段	30	立ち	−16	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	サマー	
連旋背転脚(れんせんはいてんきゃく)	⇖K⇨K	中段	30	立ち	−4	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中両足	
飛燕単脚(ひえんたんきゃく)	⇗K	中段	16	立ち	−4	+1	+3	+3	+3	背·腹	ミドル	
飛燕烈脚(ひえんれっきゃく)	⇗KK	中段、中段	10、19	立ち	−19	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	ミドル	
燕青架単壁(えんせいかたんへき)	P+K	中段	22	立ち	−2	+2	+10	+10	+10	背·腹	中P	
飛燕転身掌(ひえんてんしんしょう)	(立ち途中)P+K	中段	21	立ち	−6	+3	+5	+5	ダウン	背·腹	中P	振り向き状態へ移行
跳歩蒼下捶(ちょうほそうかすい)	⇨⇨P+K	下段	20	立ち	−5	−3	+1	+1	足崩	背·腹	下P	⇦で仆腿へ移行、Gでキャンセル可
架推掌(かすいしょう)	⇦⇨P+K	中段	30	立ち	±0	+6	+18	+18	+18	背·腹	中P	タメ可、覚−1、硬化H +11、コマンド変更
架推掌(かすいしょう)	⇦⇨P+K (最大タメ)	中段	45	立ち	よろけ	腹崩	腹崩	腹崩	腹崩	背·腹	中P	覚−2、コマンド変更
燕青掛腿(えんせいかたい)	⇩or⇧P+K	下段	10(+20)	立ち	−40	投げ	投げ	投げ	投げ	※1	−	ヒット時は投げにシフト、ダメージ加算
燕青旋風脚(えんせいせんぷうきゃく)	K+G	特殊上段	25	立ち	−5	+3	+6	+6	+6	−·−	上両足	振り向き状態へ移行、覚−1
燕舞連脚(えんぶれんきゃく)	⇨K+G	中段、中段	20、12	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中両足	
燕青騰空擺脚(えんせいとうくうはいきゃく)	⇨⇨K+G	中段、中段	20、12	立ち	−7	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中両足	振り向き状態へ移行
燕陣旋風脚(えんじんせんぷうきゃく)	⇦K+G	上段	25〜35	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−·−	上回転	距離でダメージ変化、覚−2
前掃腿(ぜんそうたい)	⇩K+G	下段	20	しゃがみ	−18	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−·−	下回転	
翻身掃脚(ほんしんそうきゃく)	⇙K+G	下段	21	しゃがみ	−21	−5	ダウン	ダウン	ダウン	−·−	下回転	
燕蹴背転脚(えんしゅうはいてんきゃく)	⇗K+G	中段	30	立ち	−4	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中両足	
燕蹴背転連脚(えんしゅうはいてんれんきゃく)	⇗K+GK	中段	30	立ち	−16	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	サマー	
側進旋風牙(そくしんせんぷうが)	(避け中)P+K+G	中段	25	立ち	−16	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−·−	中回転	
翻身跳端脚(ほんしんちょうたんきゃく)	(走り中)➡K	上段	20〜45	立ち	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	上両足	ガード不能、距離でダメージ変化
仆腿中の打撃技												
仆腿〜冲拳(ぼくたい〜ちゅうけん)	仆腿中P	中段	8	立ち	−3	+2	+4	+4	+4	背·腹	中P	切替B1
仆腿〜雷撃掌(ぼくたい〜らいげきしょう)	仆腿中PP	上段	12	立ち	−10	−10	−1	+1	+2	背·腹	上P	切替B1、PPPからの技につながる
仆腿〜冲天掌(ぼくたい〜ちゅうてんしょう)	仆腿中P	上段	12	立ち	+1	+3	+5	+5	+5	背·腹	上P	切替B2
仆腿〜冲天双掌(ぼくたい〜ちゅうてんそうしょう)	仆腿中PP	中段	21	立ち	−10	+4	+8	+8	+8	背·腹	中両手	切替B2
仆腿〜前掃腿(ぼくたい〜ぜんそうたい)	仆腿中K	下段	23	しゃがみ	−16	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−·−	下回転	
仆腿〜前掃腿蹬脚(ぼくたい〜ぜんそうたいとうきゃく)	仆腿中KK	中段、中段	10、10	立ち	−16	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中両足	
仆腿〜金鶏(ぼくたい〜きんけい)	仆腿中P+K	中段	20	立ち	−13	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	ヒザ	
仆腿〜後掃腿(ぼくたい〜こうそうたい)	仆腿中K+G	下段	23	しゃがみ	−17	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−·−	下回転	
仆腿〜後掃双衝撃(ぼくたい〜こうそうそうしょうげき)	仆腿中K+GP	中段	35	立ち	+2	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中両手	さばき効果(対·上中PKヒジ、ミドル、ヒザ)
迷蹤歩中の打撃技												
迷蹤歩(めいしょうほ)	⇦P+K+G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	
迷蹤歩流水掌打(めいしょうほりゅうすいしょうだ)	迷蹤歩中P	中段、中段	10、10	しゃがみ	+11	+16	+16	+16	+16	背·腹	中P	仆腿へ移行
迷蹤歩激流掌打(めいしょうほげきりゅうしょうだ)	迷蹤歩中PP	中段、中段	5、5	しゃがみ	+1	+6	+6	+6	+6	背·腹	中P	仆腿へ移行
迷蹤歩激流破(めいしょうほげきりゅうは)	迷蹤歩中PPP	中段	20	立ち	−15	ダウン	腹崩	腹崩	腹崩	背·腹	中P	覚−2
迷歩前掃腿(めいほぜんそうたい)	迷蹤歩中K	下段	23	しゃがみ	−15	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−·−	下回転	
迷蹤芸燕旋脚(めいしょうげいえんせんきゃく)	迷蹤歩中K+G	中段	20	立ち	−6	−7	−3	ダウン	ダウン	−·腹	中K	
迷蹤芸燕子連掌(めいしょうげいえんしれんしょう)	迷蹤歩中K+GP	中段、中段	12、10	立ち	−5	+1	+1	+1	+1	−·腹	中P	
迷蹤芸燕子連掌掃脚(めいしょうげいえんしれんしょうそうきゃく)	迷蹤歩中K+GPK	下段	23	しゃがみ	−18	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−·−	下回転	
ジャンプ攻撃												
騰空双掌(とうくうそうしょう)	(上昇中)P	中段	25	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中両足	
騰弾圏捶(とうだんけんすい)	(空中)P	中段	25	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中P	
飛刺腿(ひしたい)	(上昇中)K	中段	18	立ち	−9	+3	+7	+10	+11	背·腹	中両足	

※1 パイのレバー入力と逆側に避ける。

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況					避け	当て身属性	備考
					ガード	ヒット	C小	C中	C大			
ジャンプ攻撃												
側蹴腿(そくしゅうたい)	(空中)K	中段	20	立ち	−5	+6	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
側蹴腿(そくしゅうたい)	(着地ぎわ)K	中段	20	立ち	−10	+4	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ミドル	硬化H +8
背後攻撃												
背身崩捶(はいしんほうすい)	(敵背後)P	上段	12	立ち	−5	−4	+2	+2	+2	背・−	上P	Pからの技につながる、硬化H −1
背身下捶(はいしんかすい)	(敵背後)⇩P	下段	12	立ち	−10	6	±0	±0	±0	背・腹	下P	⇩Pからの技につながる、⇦で仆腿へ移行
後蹴腿(こうしゅうたい)	(敵背後)K	中段	20	立ち	−12	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中K	
座架旋腿(ざかせんたい)	(敵背後)⇩K	下段	20	立ち	−18	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	下回転	
前蹴後転脚(ぜんしゅうこうてんきゃく)	(敵背後)⇖K	中段	30	立ち	+4	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	先行入力
坐盤双掌(ざばんそうしょう)	(敵背後)P+K	中段	12	立ち	−2	+4	+5	+5	+5	背・腹	中両手	振り向き状態へ移行
背身肘撃(はいしんちゅうげき)	(敵背後)⇩P+K	中段	17	立ち	−6	−2	−1	−1	−1	背・腹	中ヒジ	
背身掛脚(はいしんかきゃく)	(敵背後)⇩P+K (ヒット時)P+G	打撃投げ	30	立ち	−	ダウン	−	−	−	−	−	覚−2
迷蹤歩(めいしょうほ)	(敵背後)P+K+G	特殊行動	−	立ち	−		−	−	−	−	−	振り向き状態へ移行
壁技												
壁掛背蹴(へきかはいしゅう)	(壁正面)⇨P+K+G	中段	30	立ち	よろけ	+11	+13	+13	+13	−・−	中両足	
壁掛背転(へきかはいてん)	(壁正面)⇙P+K+G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	
ダウン攻撃												
雷陰掌打(らいいんしょうだ)	(敵ダウン)⇩P	ダウン攻撃	10	立ち	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	Pダウン	
燕跋雷撃(えんしゅうらいげき)	(敵ダウン)⇧P	ダウン攻撃	22	立ち	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	−	
飛燕鷹蹴(ひえんようしゅう)	(敵ダウン)⇧K+G	ダウン攻撃	25	立ち	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	−	
起き上がり攻撃												
背旋腿(はいせんたい)	(うつ伏せ足)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	−・−	中回転	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(うつ伏せ足・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(うつ伏せ足・横転)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・腹	ミドル	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(うつ伏せ足・前転)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(うつ伏せ頭)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
前旋腿(ぜんせんたい)	(うつ伏せ頭・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
前旋腿(ぜんせんたい)	(うつ伏せ頭・横転)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
前旋腿(ぜんせんたい)	(うつ伏せ頭・後転)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	−・−	中回転	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足・横転)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	−・−	中回転	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足・後転)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・−	ミドル	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭・横転)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・−	ミドル	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭・前転)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
地掃旋腿(ちそうせんたい)	(うつ伏せ足)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+3	+3	+3	−・−	下回転	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(うつ伏せ足・ディレイ)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(うつ伏せ足・横転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−3	+4	+6	+6	+6	−・−	下回転	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(うつ伏せ足・前転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
地掃脚(ちそうきゃく)	(うつ伏せ頭)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−10	+1	+3	+3	+3	背・−	下K	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(うつ伏せ頭・ディレイ)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(うつ伏せ頭・横転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+6	+6	+6	−・−	下回転	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(うつ伏せ頭・後転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+5	+5	+5	−・−	下回転	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足・ディレイ)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況					避け	当て身属性	備考
					ガード	ヒット	C小	C中	C大			
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足・横転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+7	+7	+7	−・−	下回転	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足・後転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け頭)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+4	+4	+4	−・−	下回転	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け頭・ディレイ)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け頭・横転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	±0	+3	+3	+3	−・−	下回転	
[illegible]	(仰向け頭・前転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	

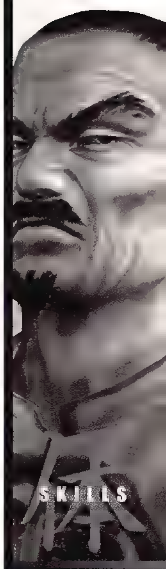
技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状況		受け身	投げ抜けコマンド	備考
				[illegible]	[illegible]			
投げ技								
倒身崩掃脚(とうしんほうそうきゃく)	P+G	上段投げ	40	ダウン	−7	−	P+G	
雷震入林(らいしんにゅうりん)	⇨P+G	上段投げ	45	ダウン	−8	−	⇨P+G	覚−1
倒身陰掌(とうしんいんしょう)	⇨⇨P+G	上段投げ	50	ダウン	−8	−	⇨P+G	
燕青崩身下腿(えんせいほうしんかたい)	⇨⇩P+G	上段投げ	15	+12	−7	−	⇩P+G	
翻身背折靠(ほんしんはいせつこう)	⇨⇦P+G	上段投げ	15	+10	−7	−	⇦P+G	
燕青門下(えんせいもんか)	⇦⇨P+G	上段投げ	25	+7	−7	−	⇨P+G	
擊燕掛塔(せいえんかとう)	⇦⇩P+G	上段投げ	10	よろけ	−8		⇩P+G	
空烈天鳳(くうれつてんほう)	⬇⇨P+G	上段投げ	60	ダウン	−6	ジャスト	⇨P+G	ジャスト受け身時はダメージ50
飛燕翻跨(ひえんほんこ)	⇘P+G	上段投げ	0	+10	−7		⇘P+G	
旋風燕華(せんぷうえんか)	⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦P+G	上段投げ	60	ダウン	−7	−	⇦P+G	
雷震入林(らいしんにゅうりん)	(壁背後)⇨P+G	上段投げ	60	ダウン	−8	−	⇨P+G	
背身挑掌(はいしんちょうしょう)	(敵右)P+G	上段投げ	40	ダウン	−10	可	⇨P+G	
背身挑掌(はいしんちょうしょう)	(敵左)P+G	上段投げ	40	ダウン	−8	可	⇦P+G	
春燕掛塔(しゅんえんかとう)	(敵後ろ向き)P+G	上段投げ	10	+21	−	−	−	
前蹴後転脚(ぜんしゅうこうてんきゃく)	(春燕掛塔中)K+G	中段	30	叩き	−	−	−	
飛燕転身昇脚(ひえんてんしんしょうきゃく)	(敵しゃがみ)⇩P+K+G	下段投げ	45	ダウン	−6	−	⇩P+G	
燕風輪翔(えんふうりんしょう)	(敵しゃがみ)⇨P+K+G	下段投げ	0	+14	−6	−	⇨P+G	
燕青翔腿(えいせいしょうたい)	(敵しゃがみ)⇦⇨P+K+G	下段投げ	35	よろけ	−6	−	⇨P+G	覚−1
背身挑掌(はいしんちょうしょう)	(敵右しゃがみ)⇩or⇨P+K+G	下段投げ	40	ダウン	−10	可	⇨P+G	
背身挑掌(はいしんちょうしょう)	(敵左しゃがみ)⇩or⇨P+K+G	下段投げ	40	ダウン	−8	可	⇦P+G	
春燕掛塔(しゅんえんかとう)	(敵後ろ向きしゃがみ)⇩or⇨P+K+G	下段投げ	10	+21	−	−	−	
当て身技								
雲手・双掌破(うんしゅ・そうしょうは)	⇨or⇘P+K (対・上中P)	当て身	5+α	よろけ	−	−	−	
旋風擺脚(せんぷうはいきゃく)	⇨or⇘P+K (対・右上中K)	当て身	5+α	よろけ	−	−	−	
旋風掃脚(せんぷうそうきゃく)	⇨or⇘P+K (対・左上中K)	当て身	5+α	よろけ	−	−		
双推山門(そうすいさんもん)	⇨or⇘P+K (対・右上中ヒジ)	当て身	5+α	よろけ	−	−	−	
落燕掛塔(らくえんかとう)	⇨or⇘P+K (対・左上中ヒジ)	当て身	5+α	よろけ	−	−	−	
奔牛献角(ほんぎゅうけんかく)	⇘P+K (対・右ミドル)	当て身	5+α	よろけ	−	−	−	
流水壁拳(りゅうすいへきけん)	⇘P+K (対・左ミドル)	当て身	5+α	よろけ	−	−	−	
提膝掃脚(ていしつそうきゃく)	⇘P+K (対・右ヒザ)	当て身	5+α	よろけ	−	−	−	
操膝倒落(そうしつとうらく)	⇘P+K (対・左ヒザ)	当て身	5+α	よろけ	−	−		
燕旋擺柳(えんせんはいりゅう)	⇦or⇙P+K (対・上中P)	当て身	25+α	ダウン	−	−	−	
螺旋按掌(らせんあんしょう)	⇦or⇙P+K (対・上中K)	当て身	25+α	ダウン	−		−	
翻身螺旋按蹴(ほんしんらせんあんしゅう)	(相手パイの螺旋按掌ヒット時)P+G	当て身	20	ダウン	−	−	−	対パイ限定
飛燕擺柳(ひえんはいりゅう)	⇦or⇙P+K (対・上中ヒジ)	当て身	30+α	ダウン	−	−		
架脚旋転(かきゃくせんてん)	⇙P+K (対・ミドル)	当て身	25+α	ダウン	−	−	−	
膝転倒海(しつてんとうかい)	⇙P+K (対・ヒザ)	当て身	25+α	ダウン	−	−	−	

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
[illegible]
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

ラウ・チェン
LAU CHAN

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況 ガード	ヒット	C/h	C中	C大	避け	当て身属性	備考
打撃技												
冲捶(ちゅうすい)	(敵近く)P	上段	12	立ち	+1	+5	+8	+8	+8	背・腹	上P	
冲捶(ちゅうすい)	P	上段	12	立ち	+1	+5	+8	+8	+8	背・腹	上P	
冲捶(ちゅうすい)	➡P	上段	12	立ち	+1	+5	+8	+8	+8	背・腹	上P	踏み込む
連掌(れんしょう)	PP	上段	10	立ち	−6	−6	−2	±0	±0	背・腹	上P	
雷撃掌(らいげきしょう)	PPP	上段	12	立ち	−10	−10	−6	−4	−3	背・腹	上P	
連環転身脚(れんかんてんしんきゃく)	PPPK	上段	40	立ち	−18	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	上回転	
連環転身掃脚(れんかんてんしんそうきゃく)	PPP⇩K	下段	25	しゃがみ	−25	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	下回転	
連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)	PPP⇖or⇦K	中段	20	立ち	−23	−13	−5	−5	−5	背・腹	サマー	
双拳旋風腿(そうけんせんぷうたい)	PPK	上段	20	立ち	−13	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	上K	
背旋連掌(はいせんれんしょう)	P⇦P	特殊中段	18	立ち	−5	−1	+4	+4	+4	背・腹	中P	振り向き状態へ移行、しゃがみG −2
転身双虎掌(てんしんそうこしょう)	P⇦PP	中段	20	立ち	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両手	
連拳腿(れんけんたい)	PK	上段	20	立ち	−10	−1	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上K	P+K+Gで虎形へ移行
肘撃(ちゅうげき)	⇨P	中段	19	立ち	−4	±0	+6	+6	+6	背・腹	中ヒジ	
鳳凰槍掌(ほうおうそうしょう)	⇨PP	上段	20	立ち	−4	−1	+4	+4	叩き	背・腹	上P	P+K+Gで虎形へ移行
虎爪拳(こそうけん)	⇦P	上段、中段	10、12	立ち	+2	+5	+7	+7	+7	背・−	上P	切替A1、虎形へ移行
虎燕壁拳(こえんへきけん)	⇦P	中段	18	立ち	−5	±0	+8	+8	+8	−・腹	中P	切替A2、覚−1
蹬脚(とうきゃく)	⇦PK	中段	18	立ち	−10	ダウン	尻餅	尻餅	尻餅	背・腹	中K	切替A2
虎槍掌(こそうしょう)	⇦⇨P	上段	20	立ち	−6	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	上P	覚−1
飛燕転身掌(ひえんてんしんしょう)	⇦⇦P	特殊中段	22	立ち	−11	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	振り向き状態へ移行、しゃがみG −5
飛燕連掌(ひえんれんしょう)	⇦⇦P⇩P	特殊中段	16	立ち	±0	±0	+6	+6	+6	背・腹	中P	⇘Pからの技につながる
飛燕掃脚(ひえんそうきゃく)	⇦⇦P⇩K	下段	25	しゃがみ	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	下K	
飛燕旋風脚(ひえんせんぷうきゃく)	⇦⇦PK+G	中段	28	立ち	−13	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	中回転	
掃冲拳(そうちゅうけん)	⇩P	特殊下段	9	しゃがみ	−4	+3	+5	+5	+5	背・腹	下P	
伏虎双撃(ふっこそうげき)	⬇⇦⇨P	中段	23	立ち	−14	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	中両手	
斜上掌(しゃじょうしょう)	⬇⇘P	上段	20	立ち	−4	−4	+1	ダウン	ダウン	背・腹	上P	
斜上冲捶(しゃじょうちゅうすい)	⬇⇘PP	上段	12	立ち	−3	−1	+1	+1	+1	背・腹	上P	Pからの技につながる、P+K+Gで虎形へ移行
連環槍掌(れんかんそうしょう)	⬇⇘P⇨P	上段	10	立ち	−6	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	上P	覚−1
連環虎燕掌(れんかんこえんしょう)	⬇⇘PP+K	中段	18	立ち	−17	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	
斜下掌(しゃかしょう)	⇘P	特殊中段	16	立ち	−4	−4	+3	+3	+3	背・腹	中P	
連掌(れんしょう)	⇘PP	上段	10	立ち	−10	−5	−3	−1	−1	背・腹	上P	
連環掌(れんかんしょう)	⇘PPP	上段	12	立ち	−10	−10	−6	−4	−3	背・腹	上P	
連掌転身脚(れんしょうてんしんきゃく)	⇘PPPK	上段	40	立ち	−18	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	上回転	
連掌転身掃脚(れんしょうてんしんそうきゃく)	⇘PPP⇩K	下段	25	しゃがみ	−25	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	下回転	
連掌背転脚(れんしょうはいてんきゃく)	⇘PPP⇖or⇦K	中段	20	立ち	−23	−13	−5	−5	−5	背・腹	サマー	
連掌旋風腿(れんしょうせんぷうたい)	⇘PPK	上段	20	立ち	−6	−3	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上K	
順歩冲掌(じゅんぽちゅうしょう)	⇘⇘P	中段	22	立ち	−2	±0	+5	ダウン	ダウン	背・腹	中P	
順歩連掌(じゅんぽれんしょう)	⇘⇘PP	上段	12	立ち	−1	+3	+5	+5	+5	背・腹	上P	Pからの技につながる、P+K+Gで虎形へ移行
括面腿(かつめんたい)	K	上段	25	立ち	−5	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	上K	Gでキャンセル可
連蹴旋風(れんしゅうせんぷう)	KK	上段	20〜30	立ち	−4	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	上回転	距離でダメージ変化
腿登裏旋脚(たいとうりせんきゃく)	(立ち途中)K	中段	30(遠25)	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	中K	遠距離時はダメージ変化
地掃腿(ちそうたい)	⇨⇩K	下段	25	しゃがみ	−18	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	下K	
下槍腿(かそうたい)	⇩K	下段	15	立ち	−14	−4	±0	±0	±0	−・−	下K	
虎燕下槍連掌(こえんかそうれんしょう)	⇩KP	上段	23	立ち	−5	+1	+5	+5	+5	−・−	上P	
旋栽腿(せんさいたい)	⬇or⇙K	下段	13	しゃがみ	−14	−6	−2	−2	−2	−・−	下K	
転身裏旋脚(てんしんりせんきゃく)	⬇or⇙KK	上段	19	立ち	−13	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	上K	
旋中腿(せんちゅうたい)	⇘K	中段	21	立ち	−5	±0	+8	+8	+8	背・腹	ミドル	
穿脚冲掌(せんきゃくちゅうしょう)	⇘KP	上段	12	立ち	−4	−3	+3	+3	+3	背・腹	上P	P+K+Gで虎形へ移行
穿脚連環虎掌(せんきゃくれんかんこしょう)	⇘KPP	上段	15	立ち	−6	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	上P	覚−1
虎脚背転(こきゃくはいてん)	⇖K	中段	30	立ち	−16	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	サマー	
騰空虎穿脚(とうくうこせんきゃく)	⇗K	中段	20	立ち	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
燕子掌(えんししょう)	P+K	中段	20	立ち	−12	±0	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両手	タメ可、タメ中⇦で虎形へ移行
燕子掌(えんししょう)	P+K(最大タメ)	中段	40	立ち	よろけ	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両手	
転身穿肘撃(てんしんせんちゅうげき)	⇨P+K	中段	25	立ち	−6	−1	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中ヒジ	
双虎旋爪(そうこせんそう)	⇨⇨P+K	中段、中段	17、10	立ち	−7	+2	+6	+6	+6	背・−	中P	振り向き状態へ移行
左虎爪掌(さこそうしょう)	⇦P+K	中段	22	立ち	−6	+3	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	P+K+Gで虎形へ移行
虎燕転身右担肘(こえんてんしんうたんちゅう)	⇦P+KP	特殊上段	18	立ち	−10	ダウン	頭崩	頭崩	頭崩	背・腹	上ヒジ	
虎燕爪拳(こえんそうけん)	⇩P+K	中段	25	立ち	−1	+2	+5	+5	+5	背・腹	中P	
虎燕双翼手(こえんそうよくしゅ)	⇘P+K	特殊上段	20	立ち	−4	+4	+6	+6	+14	背・腹	上両手	
双虎烈把(そうこれっぱ)	⇘⇘P+K	中段	30	立ち	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	コマンド変更
翻身壁拳(ほんしんへきけん)	⇙P+K	中段	21	立ち	−10	−1	+5	+5	+5	背・腹	中P	覚−1
旋風牙〜虎形(せんぷうが〜こけい)	K+G	特殊上段	25	立ち	−2	+5	+9	+9	+9	−・−	上回転	虎形へ移行
燕旋蹴(えんせんしゅう)	⇩K+G	下段	20	しゃがみ	−18	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	下回転	
虎龍転身脚(こりゅうてんしんきゃく)	⇨K+G	上段	30〜35	立ち	−22	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	上回転	距離でダメージ変化、覚−2
燕陣旋風脚(えんじんせんぷうきゃく)	⇦K+G	上段	30	立ち	−13	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	上回転	振り向き状態へ移行
空虎脚(くうこきゃく)	⇗K+G	中段	32	立ち	−2	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中K	
向側避虎燕掌(こうそくひこえんしょう)	(避け中)P+K+G	中段	21	立ち	−15	+3	腹崩	腹崩	腹崩	−・−	中P	
虎形中の打撃技												
穿心拳(せんしんけん)	虎形中P	中段	19	立ち	−4	+2	+5	+5	+5	背・腹	中P	
穿心斜上掌(せんしんしゃじょうしょう)	虎形中PP	特殊上段	13	立ち	−5	−2	+2	+2	+2	背・腹	上P	
穿心斜上双撃(せんしんしゃじょうそうげき)	虎形中PPP+K	中段	23	立ち	−17	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	中両手	
偸歩撩陰掌(とうほりょういんしょう)	虎形中⇨P	中段	18	立ち	−5	−3	+3	+3	+3	背・腹	中P	

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ



LAU CHAN ラウ・チェン

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況					避け	当て身属性	備考
					ガード	ヒット	C小	C中	C大			
黄鷹鎖喉(こうおうさこう)	虎形中⇨P(ヒット時)P+G	打撃投げ	40	立ち	–	ダウン	–	–	–	–	–	覚−2
騰空連環掌(とうくうれんかんしょう)	虎形中⇘P	中段、中段	10、12	立ち	−2	+2	+6	+6	+6	背・腹	中両足	
虎脚背転(こきゃくはいてん)	虎形中K	中段	20	立ち	−14	−3	尻餅	尻餅	尻餅	背・腹	サマー	切替B1
虎形〜地掃腿(こけい〜ちそうたい)	虎形中K	下段	23	しゃがみ	−16	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	–・腹	下両足	切替B2
虎形〜燕子掌(こけい〜えんししょう)	虎形中P+K	中段	24	立ち	−12	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両手	
虎爪撃掌(こそうげきしょう)	虎形中⇨P+K	上段	20	立ち	よろけ	よろけ	よろけ	よろけ	よろけ	背・腹	上P	上段ガード外し、コマンド変更
ジャンプ攻撃												
騰空斜掌(とうくうしゃしょう)	(上昇中)P	中段	15	立ち	−5	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	中両足	
騰空冲拳(とうくうちゅうけん)	(空中)P	中段	25	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	
烈火虎尖脚(れっかこせんきゃく)	(上昇中or空中)K	中段	16	立ち	−6	+13	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中K	
騰空中脚(とうくうちゅうきゃく)	(着地ぎわ)K	中段	20	立ち	−9	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ミドル	⇗Kからの技につながる
転身掃腿(てんしんそうたい)	(着地ぎわ)⇩K	下段	20	しゃがみ	−2	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	–・–	下回転	
背後攻撃												
背冲拳(はいちゅうけん)	(敵背後)P	上段	12	立ち	+1	+4	+8	+8	+8	背・–	上P	虎形中も出せる、Pからの技につながる
背後斜下掌(はいごしゃかしょう)	(敵背後)⇩P	特殊中段	16	立ち	−4	−2	+6	+6	+6	背・腹	中P	虎形中も出せる、⇗Pからの技につながる
背冲腿(はいちゅうたい)	(敵背後)K	上段	25	立ち	−9	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・–	上K	虎形中も出せる
座架旋腿(ざかせんたい)	(敵背後)⇩K	下段	22	しゃがみ	−17	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・–	下K	虎形中も出せる
虎脚背転(こきゃくはいてん)	(敵背後)⇖K	中段	30	立ち	−4	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	先行入力
撃崩肘(げきほうちゅう)	(敵背後)P+K	中段	30	立ち	−15	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	背中	虎形中も出せる、覚−1
騰空背翔(とうくうはいしょう)	(敵背後)⇧K+G	中段	30	立ち	−22	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	先行入力
壁技												
壁掛背蹴(へきかはいしゅう)	(壁正面)⇨P+K+G	中段	20	立ち	よろけ	頭崩	頭崩	頭崩	頭崩	–・–	中両足	
壁掛背転(へきかはいてん)	(壁正面)⇘P+K+G	特殊行動	–	立ち	–	–	–	–	–	–	–	
ダウン攻撃												
踏襲撃(とうしゅうげき)	(敵ダウン)⇗K	ダウン攻撃	13	立ち	–	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン		Kダウン	
虎爪蕾蹴(こそうらいしゅう)	(敵ダウン)⇧P	ダウン攻撃	22	立ち	–	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	–	–	
起き上がり攻撃												
背蹴腿(はいしゅうたい)	(うつ伏せ足)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・腹	中K	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(うつ伏せ足・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・–	ミドル	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(うつ伏せ足・横転)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・腹	中K	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(うつ伏せ足・前転)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・–	ミドル	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(うつ伏せ頭)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・–	ミドル	
前旋腿(ぜんせんたい)	(うつ伏せ頭・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	–・–	中回転	
前旋腿(ぜんせんたい)	(うつ伏せ頭・横転)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・	ミドル	
前旋腿(ぜんせんたい)	(うつ伏せ頭・後転)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	–・–	中回転	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	–・–	中回転	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	–・–	中回転	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足・横転)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	–・–	中回転	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足・後転)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	–・–	中回転	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・–	ミドル	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・–	ミドル	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭・横転)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・–	ミドル	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭・前転)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・–	ミドル	
地掃旋腿(ちそうせんたい)	(うつ伏せ足)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+3	+3	+3	–・–	下回転	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(うつ伏せ足・ディレイ)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	–・–	下回転	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(うつ伏せ足・横転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−3	+4	+6	+6	+6	・–	下回転	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(うつ伏せ足・前転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	–・–	下回転	
地掃脚(ちそうきゃく)	(うつ伏せ頭)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−10	+1	+3	+3	+3	背・–	下K	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(うつ伏せ頭・ディレイ)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	–・–	下回転	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(うつ伏せ頭・横転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+6	+6	+6	–・–	下回転	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(うつ伏せ頭・後転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	–・–	下回転	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	−1	+5	+5	+5	–・–	下回転	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足・ディレイ)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	–・–	下回転	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足・横転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+7	+7	+7	–・–	下回転	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足・後転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	–・–	下回転	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け頭)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−4	+1	+4	+4	+4	–・–	下回転	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け頭・ディレイ)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	–・–	下回転	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け頭・横転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	±0	+3	+3	+3	–・–	下回転	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け頭・前転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	–・–	下回転	

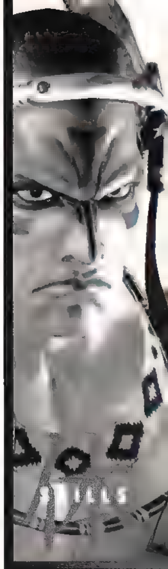
技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状況		受け身	投げ抜けコマンド	備考
				ヒット	投げ抜け			
投げ技								
肩車頭落(けんしゃとうらく)	P+G	上段投げ	25	ダウン	−6	–	P+G	
雷震入林(らいしんにゅうりん)	⇨P+G	上段投げ	45(壁15)	ダウン	−8	–	⇨P+G	壁ヒット時はダメージ変化、覚−1
柳車旋転(りゅうしゃせんてん)	⇦P+G	上段投げ	45	ダウン	−6	–	⇦P+G	
柳手掛倒(りゅうしゅかとう)	⇦⇩P+G	上段投げ	10	よろけ	−8	–	⇩P+G	
転身巴咽掌(てんしんはいんしょう)	⇦⇨P+G	上段投げ	50	ダウン	−6	–	⇨P+G	
虎燕連舞(こえんれんぶ)	⇦⇗P+G	上段投げ	50	ダウン	−6	ジャスト	⇗P+G	ジャスト受け身時はダメージ40
崩身双虎爪掌(ほうしんそうこそうしょう)	⬇⇨P+G	上段投げ	60	ダウン	−6	可	⇨P+G	
大地倒襲(だいちとうしゅう)	⇗⇗P+G	上段投げ	55	ダウン	−5	–	⇗P+G	
雷震入林(らいしんにゅうりん)	(壁背後)⇨P+G	上段投げ	60	ダウン	−8	–	⇨P+G	
柳車旋転(りゅうしゃせんてん)	(壁背後)⇦P+G	上段投げ	60	ダウン	−6	–	⇦P+G	
転身爪巴掌(てんしんそうはしょう)	(敵右)P+G	上段投げ	40	ダウン	−6	–	⇨P+G	
転身爪巴掌(てんしんそうはしょう)	(敵左)P+G	上段投げ	40	ダウン	−6	–	⇦P+G	
猛虎背襲(もうこはいしゅう)	(敵後ろ向き)P+G	上段投げ	50	ダウン	–	–	–	

ウルフ・ホークフィールド

WOLF HAWKFIELD

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況					避け	当て身属性	備考
					ガード	ヒット	C小	C中	C大			
打撃技												
ストレートハンマー	(敵近く)P	上段	14	立ち	+1	+6	+8	+8	+8	背・腹	上P	
ストレートハンマー	P	上段	14	立ち	+1	+6	+8	+8	+8	背・腹	上P	
ストレートハンマー	➡P	上段	14	立ち	+1	+6	+8	+8	+8	背・腹	上P	踏み込む
ジャブストレート	PP	上段	14	立ち	−6	−4	+1	+3	+4	背・腹	上P	
1、2、アッパー	PPP	中段	19	立ち	−10	−6	±0	±0	±0	背・腹	中P	
エルボースマッシュ	PP⇨P	上段	16	立ち	−11	−10	2	+1	+2	背・腹	上ヒジ	
コンボエルボーバット	PP⇨P⇦P	上段	20	立ち	−10	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	上ヒジ	覚−1
ハンマーキック	PK	上段	20	立ち	−4	+2	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	上K	Gでキャンセル可
ボディブロー	⇨P	中段	18	立ち	−6	−2	+5	+5	+5	背・腹	中P	
ドラゴンフィッシュブロー	⇨PP	中段	20	立ち	−18	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	覚−1
クローズライン	⇨⇨P	上段	35	立ち	叩き	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	上両足	ガード不能
スクリューフック	⇨⇘⇩⇙⇦P	特殊中段	20	立ち	−10	−3	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	中P	しゃがみG −4
スクリューラリアット	⇨⇘⇩⇙⇦PP	上段	22	立ち	−5	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	上P	覚−1
エルボーバット	⇦P	上段	20	立ち	−4	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	上ヒジ	覚−1
ショルダーアタック	⇦⇨P	中段	29	立ち	−11	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	肩	タメ可、タメ中⇩でキャンセル可
ショルダーアタック	⇦⇨P(最大タメ)	中段	45	立ち	よろけ	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	肩	
ローリングエルボー	⇦⇘P	中段	25	立ち	−1	頭崩	頭崩	頭崩	頭崩	−・腹	中ヒジ	覚−1
ローハンマー	⇩P	特殊下段	9	しゃがみ	−4	+3	+5	+5	+5	背・腹	下P	
ヴァーティカルスマッシュ	⬇⇘P	中段	22	立ち	−4	+1	尻餅	尻餅	尻餅	背・腹	中ヒジ	
リバーススレッジハンマー	⬇⇘⇨P	中段	25	立ち	−15	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両手	
アローナックル	⇘P	中段	20	立ち	−6	+2	+4	+4	+4	背・腹	中P	
コメットフック	⇙P	中段	19	立ち	−3	+1	+6	+6	+6	背・腹	中ヒジ	
エルボーラッシュ1	⇙⇨P	上段	16	立ち	−3	−2	+4	+4	+4	背・腹	上ヒジ	
エルボーラッシュ2	⇙⇨PP	上段	10	立ち	−6	−6	−4	−4	−4	背・腹	上ヒジ	
エルボーラッシュ3	⇙⇨PPP	上段	20	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上ヒジ	
トマホークチョップ	⇗P	中段	15	立ち	−4	±0	+2	+2	+2	背・腹	中両手	覚−1
ヨーロピアンエルボー	⇗P(ヒット時)⇨P+G	打撃投げ	30	立ち	−	+6	−	−	−	−		
ハイキック	K	上段	25	立ち	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	上K	Gでキャンセル可
ハイキック	➡K	上段	25	立ち	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	上K	踏み込む、Gでキャンセル可
ダブルハイキック	KK	上段	20	立ち	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	上K	
スタンディングローキック	⇩K	下段	18	立ち	−14	−4	+2	+2	+2	背・腹	下K	
ロースマッシュ	⬇or⇙K	下段	15	しゃがみ	−14	−6	±0	±0	±0	背・−	下K	
ニーリフト	⇨K	中段	30	立ち	−10	−1	急崩	急崩	急崩	背・腹	ヒザ	切替A1
ニーブラスト	◁K	中段	26	立ち	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ヒザ	切替A2
ロードロップキック	⇨⇩K	特殊下段	20	しゃがみ	−26	よろけ	足崩	足崩	足崩	背・腹	下両足	
ソバット	⇦K	中段	22	立ち	−6	−1	+8	+8	+8	背・腹	ミドル	
フェイスリフトキック	⇘K	中段	28	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	ミドル	
ドロップキック	⇗K	中段	30	※1	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
レベルバッククラッシュ	P+K	上段	30	立ち	−2	+3	+6	+6	+6	背・−	上P	タメ可、覚−1
レベルバッククラッシュ	P+K(最大タメ)	中段	30	立ち	よろけ	よろけ	よろけ	よろけ	よろけ	背・−	中P	覚−1
プッシュアップ	⇨P+K	上段	5	立ち	よろけ	4	−2	−2	−2	背・腹	上両手	切替B1、上段ガード外し
トマホークフラッシュ	⇨P+K	特殊上段	20	立ち	−1	+3	+5	+5	+10	背・腹	上P	切替B2、覚−2

※1 ガード時ダウン、ヒット時立ち。



技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況					避け	当て身属性	備考
					ガード	ヒット	C小	C中	C大			
オーガスラッシュ	⇨⇘⇩⇙⇦P+K	特殊上段	17	立ち	−4	+4	+6	+6	+6	ー・腹	上P	
ハーフネルソンスープレックス	⇨⇘⇩⇙⇦P+K（ヒット時）P+G	打撃投げ	50（背55）	立ち	−	ダウン			−	−	−	敵後ろ向き時はダメージ変化
ショートショルダー	⇦⇨P+K	中段	30	立ち	14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	肩	
グリズリーラリアット	⇘P+K	下段	20	しゃがみ	−26	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	ー・腹	下P	
ネックカットキック	K+G	上段	30	ダウン	−	吹飛	吹飛	吹飛	吹飛	ー・腹	上両足	覚−2
ローリングソバット	⇨K+G	中段	30	立ち	−4	尻餅	尻餅	尻餅	尻餅	背・ー	中K	
トルネードソバット	⇨⇨K+G	上段	35	ダウン	よろけ	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	上両足	
ヘビィトーキック	⇦K+G	中段	17	立ち	−12	−6	−3	−3	−3	背・腹	ミドル	
トーキックスタナー	⇦K+G（ヒット時）P+G	打撃投げ	45（背50）	立ち	−	ダウン	−	−	−	−	−	敵後ろ向き時はダメージ変化、覚−1
トーキックサイド	⇦K+GK	中段	17	立ち	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ミドル	
フロントロールキック	⇦⇨K+G	中段	30	ダウン	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
トラースキック	⇘K+G	特殊上段	25	立ち	尻餅	尻餅	尻餅	尻餅	尻餅	背・腹	上K	振り向き状態へ移行
フライングゼロ	⇗K+G	上段	35	立ち	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上両足	ガード不能
R.A.W	P+K+G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	ヒット時にダウンしない上中Pヒジを受け止める
R.A.W〜レベルバックチョップ	R.A.W（成功時）P	上段	20	立ち	−6	+4	+10	+10	+10	背・ー	上P	
R.A.W〜ロードロップキック	R.A.W（成功時）K	特殊下段	20	しゃがみ	−24	よろけ	足崩	足崩	足崩	背・腹	下両足	
R.A.W〜R.A.W	R.A.W（成功時）P+K+G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	ヒット時にダウンしない上中Pヒジを受け止める
ランニングショルダーアタック	（走り中）➡P+K	中段	20〜35	立ち	−11	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	肩	距離でダメージ変化
ジャンピングバックエルボー	（走り中）➡P+K+G	上段	35	ダウン	叩き	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	−	ガード不能
ジャンプ攻撃												
ステップハンマー	（上昇中）P	中段	25	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
ロックパンチ	（空中）P	中段	25	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	
トークラッシュ	（上昇中）K	中段	25	立ち	−9	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
トークラッシュ	（空中）K	中段	25	立ち	−5	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
ハンマーエッジ	（着地ぎわ）K	中段	22	立ち	−8	−3	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ミドル	硬化H +1
背後攻撃												
ローリングハンマー	（敵背後）P	上段	12	立ち	−6	−4	−2	−2	−2	背・腹	上P	Pからの技につながる、硬化H −1
バックローハンマー	（敵背後）⇩P	下段	20	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	ー・腹	下P	
バックキック	（敵背後）K	上段	30	立ち	±0	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	ー・腹	上K	
バックドロップキック	（敵背後）⇩K	下段	20	しゃがみ	−17	ダウン	足崩	足崩	足崩	背・腹	下両足	
[illegible]												
ジャンピングニー	（壁正面）⇨P+K+G	中段	30	立ち	よろけ	頭崩	頭崩	頭崩	頭崩	ー・ー	中両足	
ダウン攻撃												
エルボードロップ	（敵ダウン）⇘P	ダウン攻撃	15	立ち	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	Pダウン	
エルボー	（敵ダウン）⇧P	ダウン攻撃	22	立ち	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	−	
ギロチンドロップ	（敵ダウン）⇧K	ダウン攻撃	18	立ち	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	−	
ピアッシングエルボー	（敵ダウン）⇘P+K	ダウン攻撃	26	立ち	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	−	
フロントロールキック	（敵ダウン）⇦⇨K+G	ダウン攻撃	18	※2	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	−	
起き上がり攻撃												
ヒールレイズキック	（うつ伏せ足）KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・腹	中K	
ヒールキック	（うつ伏せ足・ディレイ）KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・ー	ミドル	
ヒールキック	（うつ伏せ足・横転）KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・腹	中K	
ヒールキック	（うつ伏せ足・前転）KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・ー	ミドル	
ローリングクリアー	（うつ伏せ頭）KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	ー・ー	中回転	
ローリングクリアー	（うつ伏せ頭・ディレイ）KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	ー・ー	中回転	
ローリングクリアー	（うつ伏せ頭・横転）KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・ー	ミドル	

※2 空振り時ダウン、ヒット時立ち。

ウルフ・ホークフィールド WOLF HAWKFIELD

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状況	技後の状況					避け	当て身属性	備考
					ガード	ヒット	C小	C中	C大			
起き上がり攻撃												
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・後転)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
ローリングクリアー	(仰向け足)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	−・−	中回転	
ローリングクリアー	(仰向け足・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
ローリングクリアー	(仰向け足・横転)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	−・−	中回転	
ローリングクリアー	(仰向け足・後転)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
ヒールキック	(仰向け頭)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・−	ミドル	
ヒールキック	(仰向け頭・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
ヒールキック	(仰向け頭・横転)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・−	ミドル	
ヒールキック	(仰向け頭・前転)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
スライディングキック	(うつ伏せ足)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−14	足崩	足崩	足崩	足崩	背・腹	下K	
ロークリアー	(うつ伏せ足・ディレイ)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロークリアー	(うつ伏せ足・横転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−3	+4	+6	+6	+6	−・−	下回転	
ロークリアー	(うつ伏せ足・前転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ダブルヒールクリアー	(うつ伏せ頭)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−10	足崩	足崩	足崩	足崩	−・−	下回転	
ロークリアー	(うつ伏せ頭・ディレイ)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロークリアー	(うつ伏せ頭・横転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+6	+6	+6	−・−	下回転	
ロークリアー	(うつ伏せ頭・後転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロークリアー	(仰向け足)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+5	+5	+5	−・−	下回転	
ロークリアー	(仰向け足・ディレイ)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロークリアー	(仰向け足・横転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+7	+7	+7	−・−	下回転	
ロークリアー	(仰向け足・後転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロークリアー	(仰向け頭)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+4	+4	+4	−・−	下回転	
ロークリアー	(仰向け頭・ディレイ)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロークリアー	(仰向け頭・横転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	±0	+3	+3	+3	−・−	下回転	
ロークリアー	(仰向け頭・前転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状況		受け身	投げ抜けコマンド	備考
				ヒット	投げ抜け			
投げ技								
フェイスクラッシュチョップ	P+G	上段投げ	40	ダウン	−6	−	P+G	
リストロックスロー	⇨⇘⇩⇙⇦P+G	上段投げ	65	ダウン	−6	可	⇦P+G	
ペンデュラム・ラリアット	⇨⇘⇩⇙⇦P+GP+G	投げコンボ	40	ダウン	−	−	−	
DDT	⇦P+G	上段投げ	50	ダウン	±0	−	⇦P+G	
スマックダウンボトム	⇦⇘P+G	上段投げ	60	ダウン	−6	−	⇘P+G	
ジャイアントスイング	⇦⇙⇩⇘⇨P+G	上段投げ	80	ダウン	±0	ジャスト	⇨P+G	覚−2、ジャスト受け身時はダメージ60
ジャイアントスイング	⇦⇙⇩⇘⇨P+G(最速入力)	上段投げ	100	ダウン	+13	ジャスト	⇨P+G	覚−3、ジャスト受け身時はダメージ80
スナップメイヤー	⇘P+G	上段投げ	20	ダウン	−6	−	⇘P+G	
サッカーボールキック	⇘P+G (ヒット時)⇦⇨K	投げコンボ	30	ダウン	−	−	−	覚−1
ジャックハマー	⇘⇘P+G	上段投げ	70	ダウン	−8	−	⇘P+G	
スウィングスルー	⇙P+G	上段投げ	0(壁22)	+8	−6	−	⇙P+G	壁ヒット時はダメージ変化
F5	⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦P+G	上段投げ	76	ダウン	−8	−	⇦P+G	
KS(ケー・エス)	⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨P+G	上段投げ	75	ダウン	±0	可	⇨P+G	
キャッチ	⇨P+G	上段キャッチ	0	キャッチ	−	−	−	キャッチへ移行、敵後ろ向き時はチェンジへ移行
ケブラドーラスラム	キャッチ中P+G	投げコンボ	45	ダウン	−1	−	P+G	
チェンジ	キャッチ中⇨P+G	投げコンボ	0	チェンジ	−1	−	⇨P+G	チェンジへ移行
プッシュ	キャッチ中⇘P+G	投げコンボ	0	+20	−1	−	⇘P+G	

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

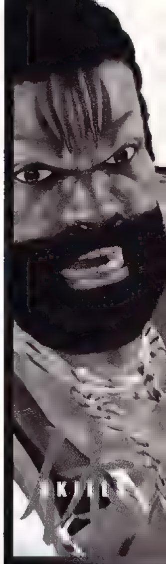
技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状況		受け身	投げ抜けコマンド	備考
				ヒット	投げ抜け			
シュバイン	キャッチ中⇖Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	55	ダウン	−1	−	⇖Ⓟ+Ⓖ	
スパイラルボム	キャッチ中⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	50	ダウン	−1	−	⇦Ⓟ+Ⓖ	
ワン&オンリー	チェンジ中Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	60	ダウン	±0	−	Ⓟ+Ⓖ	
プッシュ	チェンジ中⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	0	+20	±0	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
カーフブランディング	チェンジ中⇙Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	65	ダウン	±0	−	⇙Ⓟ+Ⓖ	
デンジャラスバックドロップ	チェンジ中⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	70	ダウン	±0	−	⇦Ⓟ+Ⓖ	コマンド変更
アームホイップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ	50	ダウン	−	−	−	
ロースウェイタックル	⇦⇦Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ	0	チェンジ	−	−	−	チェンジへ移行
フランケンシュタイナー	⇗Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ	50(背60)	ダウン	−	−	−	敵後ろ向き時はダメージ変化
ウォールボディースラム	(壁正面)⇙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	ダウン	−	−	⇙Ⓟ+Ⓖ	
エクスプロイダー	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	−6	ダウン	⇦Ⓟ+Ⓖ	
エクスプロイダー	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	−6	ダウン	⇨Ⓟ+Ⓖ	
リストクラッチエクスプロイダー	(敵右)⇦⇨or⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	−6	ダウン	⇨Ⓟ+Ⓖ	
リストクラッチエクスプロイダー	(敵左)⇦⇨or⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	−6	ダウン	⇦Ⓟ+Ⓖ	
ジャーマンスープレックス	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	ダウン	−	−	−	
ドラゴンスープレックス	(敵後ろ向き)⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	80	ダウン	−	−	−	
エメラルドフロウジョン	(敵頭崩れ)⇦⇖⇩⇙⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	46	ダウン	−	−	−	
エメラルドフロウジョン	(敵頭崩れ)⇦⇖⇩⇙⇨Ⓟ+Ⓖ(最速入力)	上段投げ	55	ダウン	−	−	−	
サイドスープレックス	(敵しゃがみ)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	50	ダウン	−6	−	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
リバースタイガードライバー	(敵しゃがみ)⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	62	ダウン	−6	−	⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
ビッグブリッジボム	(敵しゃがみ)⇙⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70	ダウン	−6	−	⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
ダブルアームスープレックス	(敵しゃがみ)⇖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	60	ダウン	±0	−	⇖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
ペディグリー	(敵しゃがみ)⇖⇖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	75	ダウン	−6	−	⇖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
クロスアームブリーカー	(敵右しゃがみ)⇖or⇩or⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70	ダウン	±0	−	⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
クロスアームブリーカー	(敵左しゃがみ)⇖or⇩or⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70	ダウン	±0	−	⇖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
ジャーマンスープレックス	(敵後ろ向きしゃがみ)⇖or⇩or⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	80	ダウン	−	−	−	コマンド変更
コンボダブルアームスープレックス	ⓅⓅ⇨Ⓟ (敵しゃがみ)⇖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	60	ダウン	±0	−	⇖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
R.A.W～キャッチ	R.A.W (成功時)Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ	0	キャッチ	−	−	−	キャッチへ移行、敵後ろ向き時はチェンジへ移行
サイドステップキャッチ	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段キャッチ	50	ダウン	4	可	⇨or⇦Ⓟ+Ⓖ	
ダブルクロー	(敵仰向けダウン)⇩Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	0	+10	±0	−	⇩Ⓟ+Ⓖ	
ダブルクロー	(敵うつ伏せダウン)⇩Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	0	よろけ	±0	−	⇩Ⓟ+Ⓖ	
アンクルロック	(敵仰向けダウン・足側)⇙Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	35	ダウン	±0	−	⇙or⇖Ⓟ+Ⓖ	
ファイナルカット	(敵仰向けダウン・頭側)⇙Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	35	ダウン	±0	−	⇙or⇖Ⓟ+Ⓖ	
アームバー	(敵仰向けダウン・右側)⇙Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	35	ダウン	±0	−	⇙or⇖Ⓟ+Ⓖ	
アームバー	(敵仰向けダウン・左側)⇙Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	35	ダウン	±0	−	⇙or⇖Ⓟ+Ⓖ	
STF	(敵うつ伏せダウン・足側)⇙Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	35	ダウン	±0	−	⇙or⇖Ⓟ+Ⓖ	
グランドソード	(敵うつ伏せダウン・頭側)⇙Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	35	ダウン	±0	−	⇙or⇖Ⓟ+Ⓖ	
クロスフェイスロック	(敵うつ伏せダウン・右側)⇙Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	35	ダウン	±0	−	⇙or⇖Ⓟ+Ⓖ	
クロスフェイスロック	(敵うつ伏せダウン・左側)⇙Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	35	ダウン	±0	−	⇙or⇖Ⓟ+Ⓖ	
当て身技								
キャプチュード	⇦or⇖Ⓟ+Ⓚ (対・上中Ⓚ)	当て身	40+α	ダウン	−	−	−	
ドラゴンスクリュー	⇖Ⓟ+Ⓚ (対・ミドル)	当て身	40+α	ダウン	−	−	−	
ローパンチカット	⇩Ⓟ+Ⓚ (対・下Ⓟ)	当て身	15+α	+13	−	−	−	
シャイニングウイザード	⇩Ⓟ+Ⓚ (成功時)⇨Ⓟ+Ⓖ	当て身コンボ	45	ダウン	−	−	−	覚−1
ローパンチカット～背面取り	⇩Ⓟ+Ⓚ⇦ (対・下Ⓟ)	当て身	0	+16	−	−	−	コマンド変更

結城　晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路　葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守　剛
ブラッド・バーンズ

ジェフリー・マクワイルド

JEFFRY MCWILD

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況 ガード	ヒット	C小	C中	C大	避け	当て身属性	備考
打撃技												
ストレートナックル	P	上段	14	立ち	+1	+6	+8	+8	+8	背·腹	上P	
ストレートナックル	➡P	上段	14	立ち	+1	+6	+8	+8	+8	背·腹	上P	踏み込む
ストレートナックル〜ボディブロー	PP	中段	17	立ち	−10	−1	+4	+4	+4	背·腹	中P	P+K+Gでスレットスタンスへ移行
ナックルキック	PK	上段	20	立ち	−4	+2	ダウン	ダウン	ダウン	−·腹	上K	
コンボパイルバンカー	PKP	特殊上段	14	立ち	−10	−1	+2	+2	+2	背·腹	上P	
エルボーバット	⇨P	中段	19	立ち	−10	−3	+1	+1	+1	背·腹	中ヒジ	
エルボーハンマー	⇨P⇦P	中段	20	立ち	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中両手	覚−1
ダッシュエルボー	⇨⇨P	中段	19	立ち	−6	−1	+4	+4	+4	背·腹	中ヒジ	
ダッシュエルボーアッパー	⇨⇨PP	特殊中段	19	立ち	−10	−1	+2	+2	+6	背·腹	中P	しゃがみG −4
ボトルカットチョップ	⇨⇦P	上段	25	立ち	−3	+6	+12	+12	+12	−·−	上P	
エルボースタンプ	⇦P	中段	20	立ち	−10	−1	+4	+4	+4	背·腹	中ヒジ	切替A1
ダブルインパクト	⇦PP	中段	23	立ち	−14	ダウン	叩き	叩き	叩き	背·腹	中P	切替A1、覚−1
エルボースタンプ(ver.VF4)	⇦P	中段	18	立ち	−12	叩き	叩き	叩き	叩き	背·腹	中ヒジ	切替A2
ケンカフック	⇦⇨P	特殊上段	25	立ち	−6	頭崩	頭崩	頭崩	頭崩	−·腹	上P	覚−1
トルネードパンチ	⇦⇨⇨P	中段	20	立ち	−6	叩き	ダウン	ダウン	ダウン	−·腹	中P	タメ可(2段階)、覚−1
トルネードパンチ	⇦⇨⇨P(タメ)	中段	25	立ち	よろけ	叩き	叩き	叩き	叩き	−·腹	中P	覚−2
トルネードパンチ	⇦⇨⇨P(最大タメ)	中段	48	立ち	叩き	叩き	叩き	叩き	叩き	−·腹	中P	ガード不能、覚−3
ダブルハンマーダウン	⇦⇘P	中段	20	立ち	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中両手	
ライジングハンマー	⇦⇘PP	中段	20	立ち	−15	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中両手	
ローナックル	⇩P	特殊下段	9	しゃがみ	−4	+3	+5	+5	+5	背·腹	下P	
ヴァーティカルアッパー	⬇⇘P	中段	22	立ち	−4	+1	尻餅	尻餅	尻餅	背·腹	中P	
スマッシュアッパー	⇘P	中段	16	立ち	−6	±0	+2	+2	+2	背·腹	中P	
ダブルアッパー	⇘PP	中段	15	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中P	
フルスイングアッパー	⇘⇘P	中段	30	立ち	−12	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中P	
アッパーキック	K	上段	25	立ち	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·−	上K	Gでキャンセル可
アッパーキック	➡K	上段	25	立ち	+1	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·−	上K	踏み込む、Gでキャンセル可
キリングトーキック	KK	中段	15	立ち	−6	−1	+2	+2	+2	背·腹	中K	
キリングトーキックスプラッシュマウンテン	KK(ヒット時)⇩⇘⇨P+G	打撃投げ	70	立ち	−	ダウン	−	−	−	−	−	
キリングトーキックハンマー	KKP	中段	17	立ち	−15	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中両手	覚 1
ニーアタック	⇨K	中段	30	立ち	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	ヒザ	
ケンカキック	⇨⇨K	中段	40	立ち	+3	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	ミドル	
ニープッシュ	⇦K	特殊中段	20	立ち	−10	−6	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	ヒザ	しゃがみG −6
ニープッシュボトルカット	⇦KP	上段	18	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−·腹	上P	覚 1
トーキック	⇩K	中段	21	立ち	−6	−1	+4	+4	+4	背·腹	中K	
トーキックハンマー	⇩KP	中段	17	立ち	−18	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中両手	
トーキックスプラッシュマウンテン	⇩K(ヒット時)⇩⇘⇨P+G	打撃投げ	70	立ち	−	ダウン	−	−	−	−	−	
ヴァーティカルキック	⬇or⇙K	下段	15	しゃがみ	−14	−6	±0	±0	±0	背·−	下K	
サイドキック	⇘K	中段	28	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	ミドル	
ボディスタッブ	P+K	中段	18	立ち	−5	−2	+4	+4	+4	背·腹	中P	切替B1
ダブルスタッブ	P+KP	上段	16	立ち	−6	−1	+10	+10	+10	背·腹	上P	切替B1
パズソーキック	P+KP(カウンター時)⇨P+G	打撃投げ	40	立ち	−	ダウン	−	−	−	−	−	切替B1、覚−2
ヘルスタッブ	P+K	上段	16	立ち	−4	−3	+1	+1	+1	背·腹	上P	切替B2、覚−1
ダブルヘルスタッブ	P+KP	上段	8	立ち	−6	−6	−1	−1	−1	背·腹	上P	切替B2
マシンガンヘルスタッブ	P+KPP	上段	20	立ち	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	上P	切替B2、覚−1
ミドルヘルスタッブ	⇨P+K	中段	20	立ち	−12	腹崩	腹崩	腹崩	腹崩	背·腹	中P	
ヘルクロー	⇨⇨P+K	上段	16	立ち	−5	−1	+3	+3	+3	背·腹	上P	
チョークスラム	⇨⇨P+K(ヒット時)P+G	打撃投げ	50	立ち	−	ダウン	−	−	−	−	−	覚−1
ヘビィバックナックル	⇦P+K	上段	18	立ち	−10	−1	+3	+3	+3	−·腹	上P	P+K+Gでスレットスタンスへ移行
ストマックデストロイヤー	⇦P+KK	中段	22	立ち	−14	+4	+6	+6	+6	−·腹	ミドル	
メガトンナックル	⇦⇘P+K	中段	30	立ち	−1	+3	+5	+5	+5	背·腹	中P	
ヘッドアタック	⇦⇨P+K	中段	30	立ち	−14	叩き	叩き	叩き	叩き	背·腹	中頭	覚−1
フルスイングダブルハンマー	⇦⇨⇨P+K	中段	30	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中両手	
ヘルダンクエルボー	⇩P+K	中段	21	立ち	−3	+4	+6	+6	+6	背·腹	中ヒジ	覚−1
ブロードアックスレフト	⇘P+K	特殊上段	18	立ち	−2	+2	+5	+5	+5	背·−	上P	覚−1
ライトヘビィアッパー	⇘P+KP	中段	18	立ち	−6	+2	+4	+4	+4	−·腹	中P	覚−1
メガトンボディブロー	⇘P+KPP	中段	20	立ち	−11	+10	+10	+10	+10	背·腹	中P	
メガトンフィストドロップ	⇙P+K	中段	20	立ち	−6	+10	+10	+10	+10	背·腹	中P	覚 1
ヒールドロップ	⇨K+G	中段	35	立ち	よろけ	+10	+13	+13	+13	−·腹	中K	覚−2
ダッキンググロー	⇩K+G	下段	21	しゃがみ	−14	−4	+2	+2	足崩	背·腹	下K	
ヒールサイズキック	⇘K+G	中段	25	立ち	−3	叩き	叩き	叩き	叩き	背·腹	中K	覚−1
ヘビィローキック	⇙K+G	下段	20	立ち	−14	−4	−2	−2	−2	背·−	下K	コマンド変更、タメ可(2段階)
ヘビィローキック	⇙K+G(タメ)	下段	25	立ち	−3	+2	ダウン	ダウン	ダウン	背·−	下K	コマンド変更、硬化H +6
ヘビィローキック	⇙K+G(最大タメ)	下段	30	立ち	+3	足崩	足崩	足崩	足崩	背·−	下K	コマンド変更、覚−1
ローリングヒールアタック	⇖K+G	中段	20	ダウン	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中両足	
ターンストレート	(避け中)P+K+G	中段	25	立ち	−15	+4	+7	+7	+7	−·−	中P	
ランニングボディプレス	(走り中)➡P+K	中段	20〜30	立ち	−74	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中両足	距離でダメージ変化
ランニングヒップアタック	(走り中)➡K+G	中段	30	ダウン	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中両足	
スレットスタンス中の打撃技												
スレットスタンス	P+K+G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	
キャッチブロー	スレットスタンス中P	上段	30	立ち	−3	吹飛	吹飛	吹飛	吹飛	−·腹	上P	
ヘビィニーストライク	スレットスタンス中P(ガード時)⇨P+G	打撃投げ	40	立ち	−	ダウン	−	−	−	−	−	
カウンターサイドキック	スレットスタンス中K	中段	20	立ち	−5	+2	腹崩	腹崩	腹崩	背·腹	ミドル	硬化H +6
スピアストレート	スレットスタンス中P+K	中段	25	立ち	よろけ	+7	+19	+19	+19	背·腹	中P	
ジャンプ攻撃												
ハンマーダウン	(上昇中)P	中段	25	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中両足	
ステップナックル	(空中)P	中段	25	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中P	
ステップキック	(上昇中)K	中段	25	立ち	−9	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中両足	
ヒールドロップ	(空中)K	中段	25	立ち	−5	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中両足	
プッシングキック	(着地ぎわ)K	中段	20	立ち	−8	−3	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	ミドル	硬化H +1



技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況					避け	当て身属性	備考
					ガード	ヒット	C小	C中	C大			
背後攻撃												
スピンナックル	(敵背後)Ⓟ	上段	12	立ち	−6	−4	+2	+2	+2	背・腹	上Ⓟ	Ⓟからの技につながる、硬化H −1
バックダブルハンマー	(敵背後)⇩Ⓟ	中段	30	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両手	
バックキック	(敵背後)Ⓚ	上段	30	立ち	±0	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	上Ⓚ	
バックヒールキック	(敵背後)⇩Ⓚ	中段	25	立ち	−20	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ミドル	
壁技												
ジャンピングニー	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段	30	立ち	よろけ	頭崩	頭崩	頭崩	頭崩	−・−	中両足	
ダウン攻撃												
ストンピング	(敵ダウン)⇘Ⓚ	ダウン攻撃	15	立ち	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	Ⓚダウン	
ボディープレス	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	22	立ち	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	−	
ライデンドロップ	(敵ダウン)⇧Ⓚ+Ⓖ	ダウン攻撃	28	立ち	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	−	
起き上がり攻撃												
ライジングヒールキック	(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・腹	中Ⓚ	
スピニングヒールキック	(うつ伏せ足・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
スピニングヒールキック	(うつ伏せ足・横転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・腹	中Ⓚ	
スピニングヒールキック	(うつ伏せ足・前転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
ライジングヘッドバッド	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・腹	中頭	
スピニングアップキック	(うつ伏せ頭・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
スピニングアップキック	(うつ伏せ頭・横転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
スピニングアップキック	(うつ伏せ頭・後転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
スピニングアップキック	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	−・−	中回転	
スピニングアップキック	(仰向け足・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
スピニングアップキック	(仰向け足・横転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	−・−	中回転	
スピニングアップキック	(仰向け足・後転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
スピニングヒールキック	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・−	ミドル	
スピニングヒールキック	(仰向け頭・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
スピニングヒールキック	(仰向け頭・横転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・−	ミドル	
スピニングヒールキック	(仰向け頭・前転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
スライディングアックス	(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−14	足崩	足崩	足崩	足崩	背・腹	下Ⓚ	
スピニングローキック	(うつ伏せ足・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
スピニングローキック	(うつ伏せ足・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−3	+4	+6	+6	+6	−・−	下回転	
スピニングローキック	(うつ伏せ足・前転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
スライディングヘッドバット	(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−5	+3	+5	+5	+5	背・腹	下頭	
スピニングローキック	(うつ伏せ頭・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
スピニングローキック	(うつ伏せ頭・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+6	+6	+6	−・−	下回転	
スピニングローキック	(うつ伏せ頭・後転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
スピニングローキック	(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+5	+5	+5	−・−	下回転	
スピニングローキック	(仰向け足・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
スピニングローキック	(仰向け足・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+7	+7	+7	−・−	下回転	
スピニングローキック	(仰向け足・後転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
スピニングローキック	(仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+4	+4	+4	−・−	下回転	
スピニングローキック	(仰向け頭・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
スピニングローキック	(仰向け頭・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	±0	+3	+3	+3	−・−	下回転	
スピニングローキック	(仰向け頭・前転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	

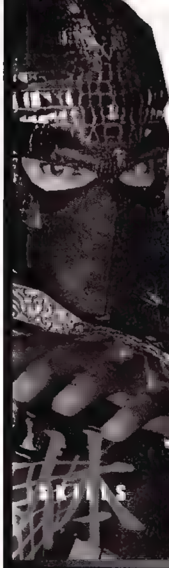
技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状況		受け身	投げ抜けコマンド	備考
				ヒット	[illegible]			
投げ技								
ニースマッシュ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	35	ダウン	−6	−	Ⓟ+Ⓖ	
パワースラム	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	−	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
ボディーリフト	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	35(壁20)	ダウン	−8	ジャスト	⇦Ⓟ+Ⓖ	⇩or⇧で投げる方向が変化、壁ヒット時はダメージ変化（※1）
ヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	25	+2	−6	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
ダブルヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	15	+2	−6	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
トリプルヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	30	ダウン	−6	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	覚−2
ヘッドクラッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	35	ダウン	−6	−	⇦Ⓟ+Ⓖ	
ヘッドクラッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	35	ダウン	−6	−	⇦Ⓟ+Ⓖ	
タックル	⇦⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	35	ダウン	+4	−	⇘Ⓟ+Ⓖ	
スパインバスター	⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	ダウン	−6	−	⇩Ⓟ+Ⓖ	覚−1
バックフリップ	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	−6	−	⇘Ⓟ+Ⓖ	
スプラッシュマウンテン	⇘⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	ダウン	−6	−	⇘Ⓟ+Ⓖ	
バックスロー	⇙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0(壁22)	+10	−6	−	⇙Ⓟ+Ⓖ	壁ヒット時はダメージ変化
マシンガンハンマー	⇙⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	−7	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	覚−1
フロントバックブリーカー	⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	ダウン	−6	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	覚−2、コマンド変更
マシンガンタックル	(敵壁背後)⇦⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	+4	−	⇘Ⓟ+Ⓖ	
ウォールバックフリップ	(壁背後)⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	58	ダウン	−6	−	⇘Ⓟ+Ⓖ	
ウォールバックフリップ	(敵壁背後)⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	ダウン	−6	−	⇘Ⓟ+Ⓖ	
ココナッツクラッシュ	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	−6	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
ココナッツクラッシュ	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	−6	−	⇦Ⓟ+Ⓖ	
アームブリーカー	(敵右)⇦⇨or⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	−6	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
アームブリーカー	(敵左)⇦⇨or⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	−	−	⇦Ⓟ+Ⓖ	
バックブリーカー	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	ダウン	−	−	−	
チョークスイーパースイング	(敵後ろ向き)⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	75	ダウン	−	可	−	覚−3
アイアンクロー	(敵しゃがみ)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	50	ダウン	−6	−	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
マシンガンニーリフト	(敵しゃがみ)⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	65	ダウン	−10	−	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
パワーボム	(敵しゃがみ)⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	60	ダウン	−6	−	⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
コルクスクリューナックル	(敵右しゃがみ)⇩or⇘or⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70	ダウン	±0	−	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
コルクスクリューナックル	(敵左しゃがみ)⇩or⇘or⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70	ダウン	±0	−	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
バックブリーカー	(敵後ろ向きしゃがみ)⇩or⇘or⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	80	ダウン	−	−	−	コマンド変更
エアスラム	(敵空中ダウン)⇘Ⓟ+Ⓖ	空中投げ	23	ダウン	−	−	−	覚−2
レイジングラッシュ	スレットスタンス中Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	−	−	ジャスト	−	ジャスト受け身時はダメージ45、覚−1
デビルリバースクロー	(敵仰向けダウン)⇩Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	0	+10	±0	−	⇩Ⓟ+Ⓖ	
デビルリバースクロー	(敵うつ伏せダウン)⇩Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	0	よろけ	±0	−	⇩Ⓟ+Ⓖ	
ネックハンギングボム	(敵仰向けダウン)⇘Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	30	ダウン	±0	−	⇘or⇙Ⓟ+Ⓖ	
フェイスクラッシャー	(敵うつ伏せダウン)⇘Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	30	ダウン	±0	−	⇘or⇙Ⓟ+Ⓖ	

※1 ジャスト受け身時はダメージ0。

影丸
KAGE-MARU

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況 ガード	ヒット	C小	C中	C大	避け	当て身属性	備考
打撃												
弾拳(だんけん)	(敵近く)P	上段	10	立ち	+1	+5	+8	+8	+8	背・腹	上P	
弾拳(だんけん)	P	上段	10	立ち	+1	+5	+8	+8	+8	背・腹	上P	
弾拳(だんけん)	⬅P	上段	10	立ち	+1	+5	+8	+8	+8	背・腹	上P	
弾拳(だんけん)	➡P	上段	10	立ち	+1	+5	+8	+8	+8	背・腹	上P	
烈掌(れっしょう)	PP	上段	10	立ち	−6	−4	−2	±0	±0	背・腹	上P	
散弾撃(さんだんげき)	PPP	上段	12	立ち	−10	−10	±0	+2	+3	背・腹	上P	
散弾裏蹴り(さんだんうらげり)	PPPK	中段	22	立ち	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	ミドル	
散弾風神脚(さんだんふうじんきゃく)	PPP⇦or⇖K	中段	20	立ち	−16	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	サマー	
烈掌螺旋撃(れっしょうらせんげき)	PP⇦P	上段	17	立ち	+1	+1	+7	+7	+7	−・腹	上ヒジ	P押したままで十文字構えへ移行、硬化H +4
散弾螺旋裏蹴り(さんだんらせんうらげり)	PP⇦PK	中段	22	立ち	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	ミドル	
烈掌脚(れっしょうきゃく)	PPK	上段	20	立ち	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上K	
葉重ね(はがさね)	PK	上段	20	立ち	−4	+2	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	上K	Gでキャンセル可
肘打ち(ひじうち)	⇨P	中段	19	立ち	−4	±0	+6	+6	+6	背・腹	中ヒジ	P押したままで十文字構えへ移行
螺旋(らせん)	⇦P	上段	17	立ち	+1	+1	+7	+7	+7	−・腹	上ヒジ	P押したままで十文字構えへ移行、硬化H +4
螺旋裏蹴り(らせんうらげり)	⇦PK	中段	25	立ち	−10	−3	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	ミドル	
落刃返り(らくじんがえり)	⇦⇦P	上段	14	立ち	−4	±0	+6	+6	+6	背・腹	上P	振り向き状態へ移行、覚−1、硬化H +2
地摺り弾(じずりだん)	⇩P	特殊下段	9	しゃがみ	−4	+3	+5	+5	+5	背・腹	下P	
葉隠流　陰・揚撃(はがくれりゅう　いん・ようげき)	⬇⇘P	中段	21	立ち	−5	+2	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	切替A1、硬化H +4
岩斬破(がんざんは)	⬇⇘P	中段	16	立ち	−6	+2	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	切替A2、覚−1、硬化H ダウン
風閃刃(ふうせんじん)	⇘P	中段	16	しゃがみ	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	中P	覚−1
側弾(そくだん)	⇗P	上段	14	立ち	−3	+1	+6	+6	+6	−・腹	上P	Pからの技につながる
側弾重ね(そくだんがさね)	⇗PK	上段	20	立ち	−4	+2	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	上K	Gでキャンセル可
突き返し蹴り(つきかえしげり)	K	上段	25	立ち	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	上K	Gでキャンセル可
突き返し蹴り(つきかえしげり)	➡K	上段	25	立ち	−3	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	上K	踏み込む、Gでキャンセル可
摺り蹴り(すりげり)	⇩K	下段	14	しゃがみ	−14	−6	±0	±0	±0	背・腹	下K	
浮身膝蹴り(ふしんひざげり)	⬇⇨K	中段	38	立ち	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ヒザ	
流影脚(りゅうえいきゃく)	⇨⇨K	下段	20〜30	立ち	−19	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	下回転	Gでキャンセル可、距離でダメージ変化
小太刀抜き(こだちぬき)	⇦K	中段	18	立ち	−5	±0	+5	+5	+5	背・−	ミドル	さばき効果(対・上中Pヒジ、K)、振り向き状態へ移行、K押したままで十文字構えへ移行
龍尾蹴り(りゅうびげり)	⇦KK	特殊下段	20	しゃがみ	−5	−4	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	下K	
転身顎砕き(てんしんあごくだき)	⇦KKK	中段	22	立ち	−19	−18	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	ミドル	硬化H −14
裏旋蹴り(うらつむじげり)	⇦⇦K	上段	24	立ち	+1	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上K	振り向き状態へ移行
曲輪蹴り(くるわげり)	⇦⇨K	特殊上段	25	立ち	+1	+3	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	上K	切替B1、振り向き状態へ移行、K押したままで十文字構えへ移行
胴砕き(どうくだき)	⇦⇨K	中段	22	立ち	−10	−1	急崩	急崩	急崩	背・腹	ヒザ	切替B2
中蹴り(なかげり)	⇘K	中段	22	立ち	−5	±0	+8	+8	+8	背・腹	ミドル	硬化H +2
地走り(じばしり)	⇗K	下段	19	立ち	−32	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	下K	
旋風蹴り(せんぷうげり)	⇖K	中段	30	立ち	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	サマー	硬化H +2
飛び前蹴り(とびまえげり)	⇧or⇗K	中段	20	立ち	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
菩薩掌(ぼさつしょう)	P+K	上段	17	立ち	よろけ	頭崩	頭崩	頭崩	頭崩	背・腹	上両手	十文字構えへ移行、上段ガード外し、覚−2
落閃刃(らくせんじん)	⇨P+K	中段	16	立ち	−4	−4	+3	+3	+3	背・腹	中P	
落閃刃返し(らくせんじんがえし)	⇨P+KP	上段	16	立ち	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上P	コマンド変更、覚−1
霞刃(かすみやいば)	⇨⇨P+K	中段	20	立ち	−2	+4	+7	+7	+7	−・腹	中P	十文字構えへ移行
影刃(かげやいば)	⇨⇩⇘P+K	中段	30	立ち	−22	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	
飛翔日輪斬(ひしょうにちりんざん)	⇨⇩⇘P+K(ガードorヒット時)P	上段	8	立ち	−	−	−	−	−	背・腹	−	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況					避け	当て身属性	備考
					ガード	ヒット	C小	C中	C大			
飛翔連弾(ひしょうれんだん)	⇨⇩⇘Ⓟ+ⓀⓅ(ガードorヒット時)Ⓚ	上段	10	立ち	–	–	–	–	–	–	–	
葉隠流 陰・朱雀飛翔脚(はがくれりゅう いん・すざくひしょうきゃく)	⇨⇩⇘Ⓟ+ⓀⓅⓀ(ガードorヒット時)Ⓚ	中段	25	立ち	–	–	–	–	–	–		覚–2
奈落落とし(ならくおとし)	⇨⇩⇘Ⓟ+ⓀⓀ	中段	20	しゃがみ	–26	よろけ	尻餅	尻餅	尻餅	背・腹	中両足	覚–1
旋風刃(せんぷうじん)	⇩Ⓟ+Ⓚ	中段	16	立ち	–5	±0	+6	+6	+6	背・腹	中Ⓟ	
風刃裏水車(ふうじんうらすいしゃ)	⇩Ⓟ+ⓀⓀ	中段	20	立ち	–20	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	振り向き状態へ移行、Ⓚ押したままで十文字構えへ移行
落葉旋風弾(らくようせんぷうだん)	⇧Ⓟ+Ⓚ	中段	30	立ち	–28	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	覚–2
双破刃(そうはじん)	⇘Ⓟ+Ⓚ	中段	20	立ち	–4	+4	+8	+8	+8	背・腹	中両手	
螺旋蹴り(らせんげり)	Ⓚ+Ⓖ	中段	22	立ち	–6	–4	+3	+3	+3	–・腹	ミドル	
螺旋風刃(らせんふうじん)	Ⓚ+ⒼⓅ	上段	12	立ち	–4	–2	+2	+2	+2	背・腹	上Ⓟ	
螺旋蒼龍刃(らせんそうりゅうじん)	Ⓚ+ⒼⓅⓅ	中段	18	立ち	–16	–2	尻餅	尻餅	尻餅	背・腹	中Ⓟ	
斧旋連脚(ふせんれんきゃく)	⇨Ⓚ+Ⓖ	中段、中段	25、10	立ち	–15	+4	+6	+6	+6	背・腹	中両足	
葉牙龍(はがりゅう)	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中段	35	立ち	–27	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	覚–1
幻葉(げんよう)	⇦Ⓚ+Ⓖ	上段	30	立ち	–2	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・–	上Ⓚ	
龍尾閃(りゅうびせん)	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	下段	21	しゃがみ	–11	+2	足崩	足崩	足崩	背・腹	下Ⓚ	振り向き状態へ移行
旋蹴り(つむじげり)	⇩Ⓚ+Ⓖ	中段	30	立ち	–10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	–・腹	中Ⓚ	
龍顎破(りゅうがくは)	⇩⇘⇨Ⓚ+Ⓖ	中段	20	立ち	–4	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	コマンド変更、タメ可、タメ中Ⓖでキャンセル可
龍顎破(りゅうがくは)	⇩⇘⇨Ⓚ+Ⓖ(最大タメ)	中段	50	立ち	よろけ	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	コマンド変更
裏水車(うらすいしゃ)	⇘Ⓚ+Ⓖ	中段	35	立ち	–20	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	振り向き状態へ移行、Ⓚ+Ⓖ押したままで十文字構えへ移行
水車蹴り(すいしゃげり)	⇖Ⓚ+Ⓖ	中段	38	立ち	–30	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	サマー	
円月蹴り(えんげつげり)	⇗Ⓚ+Ⓖ	中段	30	立ち	±0	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	中Ⓚ	
雷龍飛翔脚(らいりゅうひしょうきゃく)	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	30	立ち	–71	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	下両足	覚–1
側転(そくてん)	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	–	立ち	–	–	–	–	–	–	–	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ押したままで十文字構えへ移行
葉隠閃刃(はがくれせんじん)	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段	24	立ち	–15	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中Ⓟ	
地滑り走り(じすべりばしり)	(走り中)➡Ⓚ	下段	20	立ち	–21	足崩	足崩	足崩	足崩	背・腹	下両足	
前転、後転中の打撃技												
前転(ぜんてん)	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ	特殊行動	–	立ち	–	–	–	–	–	–	–	前転or後転中も可
後転(こうてん)	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ	特殊行動	–	立ち	–	–	–	–	–	–	–	前転中も可
針鼠弾(しんそだん)	前転or後転中⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ	特殊下段	10	立ち	–33	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	–・–	下両手	3回転目から攻撃判定
回転地擂り脚(かいてんじずりきゃく)	前転中Ⓚ	下段	20~30	しゃがみ	–25	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	–・–	下回転	距離でダメージ変化
後転地擂り脚(こうてんじずりきゃく)	後転中Ⓚ	下段	20~30	しゃがみ	–25	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	–・–	下回転	距離でダメージ変化
前転~影刃(ぜんてん~かげやいば)	前転or後転中⇨⇩⇘Ⓟ+Ⓚ	中段	30	立ち	–22	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中Ⓟ	コマンド変更、⇨⇩⇘Ⓟ+Ⓚからの技につながる
前転~龍顎破(ぜんてん~りゅうがくは)	前転or後転中Ⓚ+Ⓖ	中段	20	立ち	–4	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	タメ可、タメ中キャンセル可
前転~龍顎破(ぜんてん~りゅうがくは)	前転or後転中Ⓚ+Ⓖ(最大タメ)	中段	50	立ち	よろけ	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
前転~雷龍飛翔脚(ぜんてん~らいりゅうひしょうきゃく)	前転or後転中⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	30	立ち	–71	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	–	覚–1
葉隠流 陽・十文字構え中の打撃技												
葉隠流 陽・十文字構え(はがくれりゅう よう・じゅうもんじかまえ)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	–	立ち	–	–	–	–	–	–	–	
十字弾拳(じゅうじだんけん)	葉隠流 陽・十文字構え中Ⓟ	上段	10	立ち	+3	+6	+9	+9	+9	背・腹	上Ⓟ	十文字構えへ
十文字葉重ね(じゅうもんじはがさね)	葉隠流 陽・十文字構え中ⓅⓀ	中段	17	立ち	–5	+1	+5	+5	+5	背・腹	ミドル	十文字構えへ、Ⓚ押したままで通常構えへ移行
葉隠流 陰・鎌鼬(はがくれりゅう いん・かまいたち)	葉隠流 陽・十文字構え中ⓅⓀⓀ	中段	17	立ち	–10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	十文字構えへ
葉隠流 陽・楔打ち(はがくれりゅう よう・くさびうち)	葉隠流 陽・十文字構え中⇨Ⓟ	中段	15	立ち	–3	+1	+3	+3	+3	–・腹	中ヒジ	十文字構えへ
水月蹴り(すいげつげり)	葉隠流 陽・十文字構え中Ⓚ	中段	18	立ち	±0	+3	+7	+7	+7	背・腹	ミドル	十文字構えへ
葉隠流 陰・胴貫(はがくれりゅう いん・どうぬき)	葉隠流 陽・十文字構え中⇨Ⓚ	中段	28	立ち	–4	+8	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ヒザ	十文字構えへ、Ⓚ押したままで通常構えへ移行、硬化H ダウン
水面蹴り(すいめんげり)	葉隠流 陽・十文字構え中⇩Ⓚ	下段	19	立ち	–15	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	–・–	下Ⓚ	十文字構えへ
葉隠流 陰・水月砲(はがくれりゅう いん・すいげつほう)	葉隠流 陽・十文字構え中Ⓟ+Ⓚ	中段	24	立ち	–1	腹崩	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	ミドル	さばき効果(対・上中Ⓟヒジ、上Ⓚ)、十文字構えへ、Ⓟ+Ⓚ押したままで通常構えへ移行
葉隠流 陽・飛猿(はがくれりゅう よう・ひえん)	葉隠流 陽・十文字構え中Ⓚ+Ⓖ	中段	20	立ち	–5	頭崩	頭崩	頭崩	頭崩	背・腹	ミドル	十文字構えへ、Ⓚ+Ⓖ押したままで通常構えへ移行
葉隠流 陽・十文字走り(はがくれりゅう よう・じゅうもんじばしり)	葉隠流 陽・十文字構え中⇨⇨	特殊行動	–	立ち	–	–	–	–	–	–		十文字構えへ、十文字構え中の技も出せる
葉隠流 陰・兜割り(はがくれりゅう いん・かぶとわり)	葉隠流 陽・十文字走り中Ⓚ	中段	24	しゃがみ	尻餅	尻餅	尻餅	尻餅	尻餅	背・腹	中両足	十文字構えへ、Ⓚ押したままで通常構えへ移行、覚–1



結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

影丸 KAGE-MARU

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況 ガード	ヒット	C小	C中	C大	避け	当て身属性	備考
葉隠流 陽・十文字構え中の打撃技												
葉隠流 陰・影縫い(はがくれりゅう いん・かげぬい)	葉隠流 陽・十文字走り中⇘K+G	下段	17	立ち	−19	6	4	4	4	背・腹	下K	
葉隠流 陰・龍尾返し(はがくれりゅう いん・りゅうびがえし)	葉隠流 陽・十文字走り中⇘K+G(ヒット時)P+G	打撃投げ	33	立ち	−	ダウン	−	−	−	−	−	覚−1
流影転(りゅうえいてん)	葉隠流 陽・十文字構え中⇩or⇧	特殊行動	−	しゃがみ	−	−	−	−	−	−	−	
十字裏葉(じゅうじうらは)	(敵背後)葉隠流 陽・十文字構え中P	上段	12	立ち	±0	+3	+6	+6	+6	−・腹	上P	十文字構えへ、十文字構え中Pからの技につながる
裏太刀蹴り(うらたちげり)	(敵背後)葉隠流 陽・十文字構え中K	上段	20	立ち	+4	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上K	十文字構えへ、K押したままで通常構えへ移行
裏手刀・臨(うらしゅとう・りん)	(敵背後)葉隠流 陽・十文字構え中⇩P	下段	14	立ち	−6	+2	+5	+5	+5	背・−	下P	十文字構えへ、P押したままで通常構えへ移行
裏水面切り(うらみなもぎり)	(敵背後)葉隠流 陽・十文字構え中⇩K	下段	16	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	下回転	十文字構えへ、K押したままで通常構えへ移行
裏当て(うらあて)	(敵背後)葉隠流 陽・十文字構え中P+K	中段	16	立ち	−5	腹崩	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中P	コマンド変更、十文字構えへ、P+K押したままで通常構えへ
残影転(ざんえいてん)	(敵背後)葉隠流 陽・十文字構え中⇩or⇧	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	
天狗(あまつきつね)	(敵背後)葉隠流 陽・十文字構え中P+K+G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	十文字構えへ、P+K+G押したままで通常構えへ移行
ジャンプ攻撃												
手刀(しゅとう)	(上昇中)P	中段	25	立ち	−9	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	
飛び正拳(とびせいけん)	(空中)P	下段	20	立ち	−15	−3	−1	ダウン	ダウン	背・腹	下P	
突き踵蹴り(つきかかとげり)	(空中)K	中段	20	立ち	−5	+6	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
地旋(じつむじ)	(着地ぎわ)K	下段	20	立ち	−20	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	下回転	
背後攻撃												
裏葉(うらは)	(敵背後)P	上段	12	立ち	−6	−3	+2	+2	+2	背・−	上P	Pからの技につながる、硬化H ±0
裏手刀(うらしゅとう)	(敵背後)⇩P	下段	15	しゃがみ	−4	+1	+4	+4	+4	背・−	下P	
逆蹴り(ぎゃくげり)	(敵背後)K	上段	30	立ち	−2	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	上K	
半月蹴り(はんげつげり)	(敵背後)⇩K	下段	23	しゃがみ	−18	足崩	足崩	足崩	足崩	背・腹	下K	
背龍爪(はいりゅうそう)	(敵背後)⇧K	中段	25	立ち	−3	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	中両足	
陰旋風蹴り(いんせんぷうげり)	(敵背後)⇖K	中段	30	立ち	+5	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	先行入力
裏旋風蹴り(うらせんぷうげり)	(敵背後)⇙K	中段	25	立ち	−20	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
断ち手刀(たちしゅとう)	(敵背後)P+K	中段	10	しゃがみ	−6	−5	+1	+1	+1	背・腹	中P	硬化H ±0
身揚蹴(しんようしゅう)	(敵背後)P+KK	中段	26	立ち	−15	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	中両足	
葉隠流 陽・雷鳴斬(はがくれりゅう よう・らいめいざん)	(敵背後)P+GP	中段	20	立ち	よろけ	よろけ	よろけ	よろけ	よろけ	背・腹	中P	十文字構え中も出せる
天狗(あまつきつね)	(敵背後)P+K+G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	P+K+G押したままで十文字構えへ移行
[illegible]												
開門後推(かいもんこうすい)	(壁正面)⇨P+K	中段	20	立ち	よろけ	+5	+8	+12	+13	−・−	中両足	
房掛蹴(ぼうけしゅう)	(壁正面)⇨P+K+G	中段	20	立ち	よろけ	頭崩	頭崩	頭崩	頭崩	−・−	中両足	
ダウン攻撃												
踵落とし(かかとおとし)	(敵ダウン)⇘K	ダウン攻撃	13	立ち	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	Kダウン	
飛延弾(ひえんだん)	(敵ダウン近距離)⇧P	ダウン攻撃	22	※1	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	−	
飛鳥(あすか)	(敵ダウン中距離)⇧P	ダウン攻撃	26	立ち	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	−	
飛翔撃(ひしょうげき)	(敵ダウン遠距離)⇧P	ダウン攻撃	30	立ち	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	−	
起き上がり攻撃												
風車蹴り(ふうしゃげり)	(うつ伏せ足)KKK	中段	20	立ち	−21	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
葉断脚(ようだんきゃく)	(うつ伏せ足・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
葉断脚(ようだんきゃく)	(うつ伏せ足・横転)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・腹	中K	
葉断脚(ようだんきゃく)	(うつ伏せ足・前転)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
回転踵落とし(かいてんかかとおとし)	(うつ伏せ頭)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・腹	中両足	
竜巻蹴り(たつまきげり)	(うつ伏せ頭・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
竜巻蹴り(たつまきげり)	(うつ伏せ頭・横転)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
竜巻蹴り(たつまきげり)	(うつ伏せ頭・後転)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
竜巻蹴り(たつまきげり)	(仰向け足)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	−・−	中回転	
竜巻蹴り(たつまきげり)	(仰向け足・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	

※1 空振り時ダウン、ヒット時立ち。

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況 ガード	ヒット	C小	C中	C大	避け	当て身属性	備考
竜巻蹴り(たつまきげり)	(仰向け足・横転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	−・−	中回転	
竜巻蹴り(たつまきげり)	(仰向け足・後転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
葉断脚(ようだんきゃく)	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・−	ミドル	
葉断脚(ようだんきゃく)	(仰向け頭・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
葉断脚(ようだんきゃく)	(仰向け頭・横転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・−	ミドル	
葉断脚(ようだんきゃく)	(仰向け頭・前転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
裏葉擂り蹴り(うらはすりげり)	(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+5	+5	+5	−・−	下回転	
裏竜巻擂り蹴り(うらたつまきすりげり)	(うつ伏せ足・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
裏竜巻擂り蹴り(うらたつまきすりげり)	(うつ伏せ足・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−3	+4	+6	+6	+6	−・−	下回転	
裏竜巻擂り蹴り(うらたつまきすりげり)	(うつ伏せ足・前転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
裏葉擂り蹴り(うらはすりげり)	(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−10	+1	+3	+3	+3	背・−	下Ⓚ	
竜巻擂り蹴り(たつまきすりげり)	(うつ伏せ頭・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
竜巻擂り蹴り(たつまきすりげり)	(うつ伏せ頭・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+6	+6	+6	−・−	下回転	
竜巻擂り蹴り(たつまきすりげり)	(うつ伏せ頭・後転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
竜巻擂り蹴り(たつまきすりげり)	(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+5	+5	+5	−・−	下回転	
竜巻擂り蹴り(たつまきすりげり)	(仰向け足・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
竜巻擂り蹴り(たつまきすりげり)	(仰向け足・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+7	+7	+7	−・−	下回転	
竜巻擂り蹴り(たつまきすりげり)	(仰向け足・後転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
裏竜巻擂り蹴り(うらたつまきすりげり)	(仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+4	+4	+4	−・−	下回転	
裏竜巻擂り蹴り(うらたつまきすりげり)	(仰向け頭・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
裏竜巻擂り蹴り(うらたつまきすりげり)	(仰向け頭・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	±0	+3	+3	+3	−・−	下回転	
裏竜巻擂り蹴り(うらたつまきすりげり)	(仰向け頭・前転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状況 ヒット	投げ抜け	受け身	投げ抜けコマンド	備考
投げ技								
太刀(たいとう)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−7	−	Ⓟ+Ⓖ	
順逆自在(じゅんぎゃくじざい)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	+11	−6	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
弧延落(こえんらく)	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−6	ジャスト	⇦Ⓟ+Ⓖ	コマンド変更、ジャスト受け身時はダメージ0
イズナ落とし(いずなおとし)	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	60	ダウン	−	−	−	コマンド変更
巴投げ(ともえなげ)	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	ダウン	−6	−	⇦Ⓟ+Ⓖ	
影霞(かげがすみ)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	ダウン	−8	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
浮霞(ふがすみ)	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	−8	−	⇩Ⓟ+Ⓖ	
刀霞(かたながすみ)	⬂Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−6	−	⬂Ⓟ+Ⓖ	
浮身乱弾撃(ふしんらんだんげき)	⬃Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ	50	ダウン	−	−	−	覚−2
葉隠流　陰・不知火(はがくれりゅう　いん・しらぬい)	(壁背後)⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	ダウン	−6	−	⇩Ⓟ+Ⓖ	覚−1
霧霞(きりがすみ)	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−6	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
順逆自在(じゅんぎゃくじざい)	(敵右)⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	+14	−6	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
霧霞(きりがすみ)	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−6	−	⇦Ⓟ+Ⓖ	
順逆自在(じゅんぎゃくじざい)	(敵左)⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	+14	−6	−	⇦Ⓟ+Ⓖ	
葉裏霞(はうらがすみ)	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	−	−	−	
順逆自在(じゅんぎゃくじざい)	(敵後ろ向き)⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	+14	−	−	−	
浮身乱弾撃(ふしんらんだんげき)	葉隠流　陽・十文字構え中Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ	50	−	ダウン	−	−	空振り時は十文字構えへ、空振り時Ⓟ+Ⓖ押したままで通常構えへ移行、覚−2
闇霞(やみがすみ)	(敵背後)Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ	55	−	ダウン	−	−	十文字構え中も出せる
当て身技								
小手返し(こてがえし)	⇦or⬁Ⓟ+Ⓚ (対・上中Ⓟ)	当て身	30+α	ダウン	−	−	−	
葉隠流 陰・地龍(はがくれりゅう いん・ちりゅう)	葉隠流　陽・十文字構え中(対・上中Ⓟ)	当て身	20	+17	−	−	−	
葉隠流 陰・明王陣(はがくれりゅう よう・みょうおうじん)	葉隠流　陽・十文字構え中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ(対・中Ⓚ、ミドル)	当て身	25+α	+68	−	−	−	覚−2

結城　晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路　葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守　剛
ブラッド・バーンズ

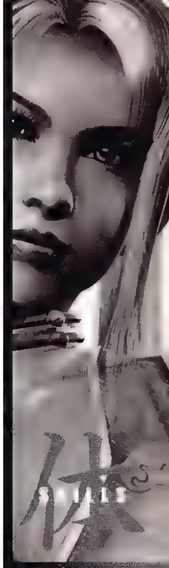
サラ・ブライアント

SARAH BRYANT

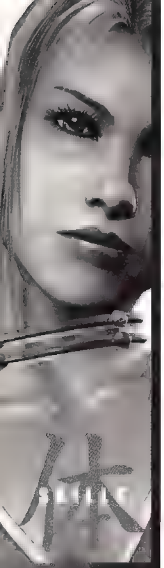
技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況 ガード	ヒット	C小	C中	C大	避け	当て身属性	備考
打撃技												
ストレートリード	(敵近く)P	上段	10	立ち	+1	+5	+8	+8	+8	背・腹	上P	
ストレートリード	P	上段	10	立ち	+1	+5	+8	+8	+8	背・腹	上P	
ストレートリード	➡P	上段	10	立ち	+1	+5	+8	+8	+8	背・腹	上P	踏み込む
ストレートリード	⬅P	上段	10	立ち	+1	+5	+8	+8	+8	背・腹	上P	
ジャブストレート	PP	上段	10	立ち	−5	−3	−1	+1	+1	背・腹	上P	
フラッシュピストンパンチ(A)	PPP	上段	10	立ち	−10	−10	−4	−4	−4	背・腹	上P	
フラッシュピストンパンチ(B)	PP⇦P	上段	10	立ち	−10	−10	±0	±0	±0	背・腹	上P	
フラッシュピストンパンチ(C)	PP⇧P	上段	10	立ち	−10	−10	−1	−1	−1	背・腹	上P	
コンボライジングニー	PPPK	中段	24	立ち	−18	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ヒザ	
コンボサマーソルトキック	PP⇖or⇦PK	中段	28	立ち	−29	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	サマー	
コンボサマーソルトキック	PPP⇖or⇦K	中段	28	立ち	−29	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	サマー	
コンボサマーソルトキック	PP⇧PK	中段	28	立ち	−29	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	サマー	
コンボスケアクロウ	PPP⇧K	上段	20	立ち	−6	±0	+3	+3	+3	背・腹	上K	フラミンゴへ移行
コンボバックスピンキック	PPK	特殊上段	20	立ち	−4	+2	+4	+4	+4	−・−	上回転	
コンボリバースハイキック	PPKK	上段	13	立ち	+3	+4	+12	+12	+12	背・腹	上K	フラミンゴへ移行
パンチハイキック	PK	上段	20	立ち	−4	+2	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	上K	Gでキャンセル可
パンチニーキック	P⇩K	中段	18	立ち	5	−1	+5	+5	+5	背・腹	ヒザ	
ライジングエルボー	⇨P	中段	16	立ち	−5	−4	+4	+4	+4	背・腹	中ヒジ	
エルボーサイドチョップ	⇨PP	上段	12	立ち	−3	−1	+5	+5	+5	背・−	上P	覚−1
ダブルジョイントバット	⇨PK	特殊中段	20	立ち	−18	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ヒザ	しゃがみG −6
エルボーフックキック	⇨P⇦K	上段	18	立ち	−3	+2	+6	+6	+6	−・腹	上K	フラミンゴへ移行、P+K+Gでステップへ移行
バックナックルターン	⇦⇦P	上段	14	立ち	±0	+4	+4	+4	+4	−・腹	上P	振り向き状態へ移行
スクァトストレート	⇩P	特殊下段	9	しゃがみ	−4	+3	+5	+5	+5	背・腹	下P	
スナップサイドチョップ	⇘P	上段	10	立ち	−3	+3	+5	+5	+5	背・−	上P	覚−1
セットアップコンビネーション	⇘PK	特殊上段	20	立ち	−1	+4	+6	+6	+6	背・−	上K	フラミンゴへ移行、P+K+Gでステップへ移行
ヴァーティカルフックキック	K	上段	21	立ち	−4	+1	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	上K	Gでキャンセル可
ヴァーティカルフックキック	➡K	上段	21	立ち	−6	−3	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	上K	Gでキャンセル可、硬化H ダウン
ハイキックストレート	KP	上段	8	立ち	−4	−1	+5	+5	+5	背・腹	上P	
ダブルスラストキック	KK	中段	17	立ち	−14	−3	+1	+1	+1	背・−	中回転	
クイックニー	⇨K	中段	18	立ち	−3	+1	+4	+4	+4	背・腹	ヒザ	
ダッシュニー	⇨⇨K	中段	30	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ヒザ	
スイッチキック	⇦K	中段	15	立ち	+4	+6	+10	+10	+10	背・腹	ミドル	フラミンゴへ移行
バックスピンキックターン	⇦⇦K	上段	25	立ち	−1	+6	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	上K	振り向き状態へ移行
ジャックナイフキック	⇩K	中段	20	立ち	−10	−2	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中K	
ジャックナイフミドルキック	⇩KK	中段	17	立ち	−14	−2	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ミドル	
ローキック	⬇or⇙K	下段	12	しゃがみ	−14	−6	±0	±0	±0	背・−	下K	
スピンターンキック	⬇⇦K	上段	15	立ち	−6	−3	+2	+2	+2	背・−	上K	振り向き状態へ移行
ダブルスピンキック	⬇⇦KK	上段	15	立ち	−10	−5	+1	+1	+1	背・−	上K	覚−1
ミドルキック	⇘K	中段	16	立ち	−5	±0	+6	+6	+6	背・腹	ミドル	
ミラージュキック	⇘KK	上段、上段	8、12	立ち	−4	+2	+6	+6	+6	背・腹	上K	フラミンゴへ移行
ドラゴンスマッシュキャノン	⇘⇘K	中段	28	立ち	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中K	
フェザースケアクロウ	⇧K	中段	20	立ち	−5	+2	+6	+6	+6	背・腹	中K	フラミンゴへ移行
サマーソルトキック	⇖Kor⇖K+G	中段	32	立ち	−32	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	サマー	

サラ・ブライアント SARAH BRYANT

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ



技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況 ガード	ヒット	C小	C中	C大	避け	当て身属性	備考
フルスピンヒールキック	⇗Ⓚ	中段	21	立ち	−11	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
ヒールキックムーンサルト	⇗ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	コマンド変更
ハイドサイドキック	Ⓟ+Ⓚ	中段	20	立ち	+2	+4	+8	+8	+8	背・腹	ミドル	さばき効果(対・上中ⓅⓀヒジ、ミドル)、フラミンゴへ移行
ブリーズショット	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段	12	立ち	±0	+2	+5	+5	+5	背・腹	上Ⓟ	
ウィンドナックル	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	上段	10	立ち	−6	−6	+3	+3	+3	背・腹	上Ⓟ	
ストームコンビネーション	⇨Ⓟ+ⓀⓅⓀ	上段	21	立ち	−4	−2	+5	+5	+5	背・−	上Ⓚ	Ⓖでキャンセル可、キャンセル時はフラミンゴへ移行
ダブルライズキック	⇦Ⓟ+Ⓚ	中段、中段	17、10	立ち	+4	+8	+10	+10	+10	背・腹	ミドル	フラミンゴへ移行
サーペントトーキック	⇩Ⓟ+Ⓚ	中段	16	立ち	−10	−4	+1	+1	+1	背・腹	ミドル	
サーペントスマッシュキャノン	⇩Ⓟ+ⓀⓀ	上段	10	立ち	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上Ⓚ	
スピニングスケアクロウ	Ⓚ+Ⓖ	上段	20	立ち	+2	+11	+13	+13	+13	−・−	上Ⓚ	切替B1、フラミンゴへ移行、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでステップへ移行
スピンキック	Ⓚ+Ⓖ	中段	25	立ち	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	中回転	切替B2
クラッシュトルネード	(立ち途中)Ⓚ+Ⓖ	上段	30	立ち	−3	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	上回転	タメ可
クラッシュトルネード	(立ち途中)Ⓚ+Ⓖ(最大タメ)	中段	42	立ち	よろけ	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	中回転	覚−2
スピンヒールソード	⇨Ⓚ+Ⓖ	中段	30	立ち	±0	+2	+4	+4	+4	背・腹	中Ⓚ	
クレセントヒール	⇦Ⓚ+Ⓖ	中段	25	立ち	−6	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	中Ⓚ	切替A1、Ⓖでキャンセル可、キャンセル時はフラミンゴへ移行
スピンエッジキック	⇦Ⓚ+Ⓖ	中段	20	立ち	−12	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	中Ⓚ	切替A2、覚−1
レッグスライサー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段	18	しゃがみ	−15	−6	−2	足崩	足崩	背・腹	下Ⓚ	
ライジングニー	⬇⇨Ⓚ+Ⓖ	中段	30	立ち	−15	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ヒザ	
ライジングニーダブル	⬇⇨Ⓚ+ⒼⓀ	中段	19	立ち	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ヒザ	
ライジングニーコンボ	⬇⇨Ⓚ+Ⓖ(遅め)Ⓚ	中段	19	立ち	−17	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ヒザ	
ラウンドキック	⇧Ⓚ+Ⓖ	中段	20	立ち	−4	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	ミドル	
ロースピンキック	⇘Ⓚ+Ⓖ	下段	20	しゃがみ	−18	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	下回転	
ヴァルキリーロー	⇙Ⓚ+Ⓖ	下段	12	立ち	−14	−6	±0	±0	±0	背・腹	下Ⓚ	
ヴァルキリーソード	⇙Ⓚ+ⒼⓀ	上段	20	立ち	−2	+4	+8	+8	+8	背・腹	上Ⓚ	フラミンゴへ移行、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでステップへ移行
ヴェノムスマッシュ	⇗Ⓚ+Ⓖ	中段	20	立ち	−5	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	中Ⓚ	覚−2
ムーンサルト	⇗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	コマンド変更
サイドステップキック	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段	25	立ち	−14	+3	+5	+5	+5	−・−	ミドル	
ランニングニー	(走り中)➡Ⓚ	中段	30	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ヒザ	コマンド変更
フラミンゴ中の打撃技												
カットインパンチ	フラミンゴ中Ⓟ	上段	8	立ち	+1	+4	+7	+7	+7	背・腹	上Ⓟ	Ⓟからの技につながる
カットインチョップ	フラミンゴ中⇘Ⓟ	上段	10	立ち	−3	+3	+5	+5	+5	背・−	上Ⓟ	⇘Ⓟからの技につながる、覚−1
ライトハイキック	フラミンゴ中Ⓚ	特殊上段	12	立ち	+3	+7	+12	+12	+12	−・腹	上Ⓚ	フラミンゴへ
ラウンドトリップキック	フラミンゴ中ⓀⓀ	上段	10	立ち	±0	+3	+7	+7	+7	背・−	上Ⓚ	フラミンゴへ
サイドキックコンビネーション	フラミンゴ中ⓀⓀⓀ	中段	17	立ち	−10	+1	+5	+5	+5	−・腹	中Ⓚ	フラミンゴへ
ローカットコンビネーション	フラミンゴ中ⓀⓀ⇩Ⓚ	下段	13	立ち	−11	−2	+4	+4	+4	背・−	下Ⓚ	フラミンゴへ
キャノンコンビネーション	フラミンゴ中ⓀⓀⓀ+Ⓖ	中段	17	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中Ⓚ	フラミンゴへ
ガードクラッシュソード	フラミンゴ中⇨Ⓚ	上段	25	立ち	よろけ	+7	+18	+18	+18	−・−	上Ⓚ	フラミンゴへ
クラッシュロー	フラミンゴ中⇩Ⓚ	下段	16	立ち	−6	−4	−1	1	−1	背・腹	下Ⓚ	フラミンゴへ
ハンドホールドネックカット	フラミンゴ中⇩Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	30(背35)	立ち	−	ダウン	−	−	−	−	−	敵後ろ向き時はダメージ変化
カットインミドル	フラミンゴ中⇘Ⓚ	中段	17	立ち	−5	±0	+2	+2	膝崩	背・腹	ミドル	フラミンゴへ
サマーソルトキック	フラミンゴ中⇖or⇧Ⓚ	中段	30	立ち	−32	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	サマー	
バックナックル	フラミンゴ中⇨Ⓟ+Ⓚ	上段	9	立ち	−2	+1	+4	+4	+4	背・腹	上Ⓟ	
バックナックルサイドキック	フラミンゴ中⇨Ⓟ+ⓀⓀ	中段	19	立ち	−6	−1	+5	+5	+5	背・腹	ミドル	
バックナックルローキック	フラミンゴ中⇨Ⓟ+Ⓚ⇩Ⓚ	下段	10	立ち	−14	−6	−2	−2	−2	背・腹	下Ⓚ	
エッジキックコンボ・ダブル	フラミンゴ中⇨Ⓟ+Ⓚ⇩Ⓚ(ヒット時)Ⓚ	中段	10	立ち	−	−3	−	−	−	−	−	
エッジキックコンボ・トリプル	フラミンゴ中⇨Ⓟ+Ⓚ⇩ⓀⓀ(ヒット時)Ⓚ	上段	10	立ち	−	+4	−	−	−	−	−	フラミンゴへ
サイドネックカットソード	フラミンゴ中⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ	中段	23	立ち	−15	+6	+12	+12	+12	−・−	中Ⓚ	フラミンゴへ、Ⓖでキャンセル可



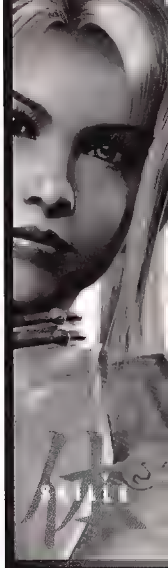
サラ・ブライアント
SARAH BRYANT

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況 ガード	ヒット	C小	C中	C大	避け	当て身属性	備考
フラミンゴ中の打撃技												
バックスピンキック	フラミンゴ中K+G	上段	20	立ち	−4	+2	+4	+4	+4	−・−	上回転	
リバースハイキック	フラミンゴ中K+GK	上段	13	立ち	+3	+4	+12	+12	+12	背・腹	上K	フラミンゴへ
ヒールソードスラッシュ	フラミンゴ中⇨K+G	中段	30	立ち	+2	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	中K	
ロースピンキック	フラミンゴ中⇩K+G	下段	20	立ち	−11	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	下K	フラミンゴへ
ヒールソード	フラミンゴ中⇗K+G	中段	20	立ち	+2	+4	+6	+6	+6	背・腹	中K	覚−1、コマンド変更
ネックカットスラッシュ	フラミンゴ中⇗K+G (ガードorヒット時)P+G	打撃投げ	40	立ち	−	ダウン	−	−	−	−	−	コマンド変更
ステップインメナス	フラミンゴ中⇨	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	フラミンゴへ
バックロールエスケープ	フラミンゴ中⇦	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	
ムーンサルト	フラミンゴ中⇙P+K+G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	フラミンゴへ、コマンド変更
ステップ中の打撃技												
ステップ	フラミンゴ中P+K+G	特殊行動	10	立ち	−	−	−	−	−	−	−	ステップへ
ステップ〜クロスストレート	ステップ中P	上段	10	立ち	+1	+4	+6	+6	+6	背・腹	上P	
クロスストレート〜フックキック	ステップ中PK	特殊上段	18	立ち	−3	+3	+6	+6	+6	背・−	上K	フラミンゴへ移行、P+K+Gでステップへ
ステップ〜トーキック	ステップ中K	中段	16	立ち	−4	−1	+4	+4	+4	背・腹	中K	Gでキャンセル可、キャンセル時はフラミンゴへ移行
トーキック〜バックスピンキック	ステップ中KK	上段	20	立ち	−4	−1	+4	+4	+4	−・−	上回転	
トーキックコンビネーション	ステップ中KKK	中段	16	立ち	−10	+1	急崩	急崩	急崩	背・腹	中K	Gでキャンセル可、キャンセル時はフラミンゴへ移行
ステップ〜ローキック	ステップ中⇩K	下段	10	立ち	−14	−6	−2	−2	−2	−・−	下K	フラミンゴ中⇨P+K⇩Kからの技につながる
ステップ〜ラウンドスピンキック	ステップ中K+G	上段	20	立ち	+2	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	上回転	
トルネードスピンキック	ステップ中K+GK	特殊上段	20	立ち	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	上両足	覚−2
ステップ〜ロースピンキック	ステップ中⇩K+G	下段	20	立ち	−16	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	下回転	フラミンゴへ移行
ジャンプ攻撃												
エルボー	(上昇中)P	中段	25	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
ステップストレート	(空中)P	中段	25	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	
ステップフックキック	(空中)K	中段	20	立ち	−5	+6	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
ステップヒールキック	(着地ぎわ)K	中段	20	立ち	−10	+4	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ミドル	硬化H +8
背後攻撃												
ターンナックル	(敵背後)P	上段	10	立ち	−3	+1	+5	+5	+5	背・−	上P	Pからの技につながる、硬化H +2
ターンローストレート	(敵背後)⇩P	下段	12	しゃがみ	−6	−5	+2	+2	+2	背・腹	下P	硬化H −2
ターンキック	(敵背後)K	上段	25	立ち	−2	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	上K	フラミンゴ中も出せる
ターンロースピンキック	(敵背後)⇩K	下段	20	しゃがみ	−15	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	下回転	フラミンゴ中も出せる
ドラゴンキック	(敵背後)⇨K	上段	25	立ち	−1	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	上K	
ターンライジングキック	(敵背後)⇗K	中段	25	立ち	−16	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中K	
ターンフックキック	(敵背後)K+G	上段	20	立ち	−3	+4	+6	+6	+6	背・−	上K	フラミンゴへ移行、P+K+Gでステップへ移行
ムーンサルト	(敵背後)P+K+G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	コマンド変更
壁技												
リアクトラウンドキック	(壁正面)⇨P+K+G	中段	30	立ち	よろけ	頭崩	頭崩	頭崩	頭崩	−・−	中両足	
ウォールバックロール	(壁正面)⇙P+K+G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	
ダウン攻撃												
サッカーボールキック	(敵ダウン)⇗K	ダウン攻撃	13	立ち	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	Kダウン	
ジャンピングニースタンプ	(敵ダウン)⇧P	ダウン攻撃	22	立ち	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	−	
起き上がり攻撃												
ライジングバックキック	(うつ伏せ足)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	−・−	中回転	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足・横転)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・腹	中K	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足・前転)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	−・−	中回転	

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況 ガード	ヒット	C小	C中	C大	避け	当て身属性	備考
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・横転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・後転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	−・−	中回転	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・横転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	−・−	中回転	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・後転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
ライジングバックキック	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・−	ミドル	
ライジングバックキック	(仰向け頭・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
ライジングバックキック	(仰向け頭・横転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・−	ミドル	
ライジングバックキック	(仰向け頭・前転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
ロースピンキック	(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+3	+3	+3	−・−	下回転	
ロースピンキック	(うつ伏せ足・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロースピンキック	(うつ伏せ足・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−3	+4	+6	+6	+6	−・−	下回転	
ロースピンキック	(うつ伏せ足・前転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	±0	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+6	+6	+6	−・−	下回転	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭・後転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロースピンキック	(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+5	+5	+5	−・−	下回転	
ロースピンキック	(仰向け足・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロースピンキック	(仰向け足・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+7	+7	+7	−・−	下回転	
ロースピンキック	(仰向け足・後転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロースピンキック	(仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+4	+4	+4	−・−	下回転	
ロースピンキック	(仰向け頭・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロースピンキック	(仰向け頭・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	±0	+3	+3	+3	−・−	下回転	
ロースピンキック	(仰向け頭・前転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状況 ヒット	投げ抜け	受け身	投げ抜けコマンド	備考
投げ技								
フロントスープレックス	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−8	−	Ⓟ+Ⓖ	
ネックブリーカードロップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
フォーリンエンジェルスロー	⇨⇗Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−6	−	⇗Ⓟ+Ⓖ	
マーメイドファランクス	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	35	ダウン	−6	−	⇦Ⓟ+Ⓖ	
レッグホールドスロー	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	−8	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
スイートペイン	⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	−6	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
ローリングフェイスクラッシュ	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ	45	ダウン	−	−		
ライトニングニースマッシュ	(敵壁背後)⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	−6	−	⇦Ⓟ+Ⓖ	
シェルブレイクエルボー	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−6	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
シェルブレイクエルボー	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−6	−	⇦Ⓟ+Ⓖ	
バックドロップ	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	−	−		
レッグフックスロー	フラミンゴ中Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ	45	ダウン	−	−	−	
ガトリングキックビート	フラミンゴ中⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ	60	ダウン	−	−	−	覚−2
当て身技								
フェイク	フラミンゴ中Ⓟ+Ⓚ(対・下Ⓟ)	さばき	−	さばき	−	−	−	フラミンゴへ
ステップ〜フェイク	ステップ中Ⓟ+Ⓚ(対・下Ⓟ)	さばき	−	さばき	−	−	−	フラミンゴへ

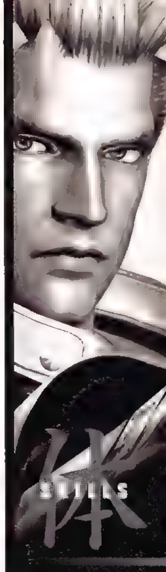


結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

ジャッキー・ブライアント
JACKY BRYANT

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況					避け	当て身属性	備考
					ガード	ヒット	C小	C中	C大			
打撃												
ストレートリード	P	上段	12	立ち	+1	+5	+8	+8	+8	背・腹	上P	
ストレートリード	➡P	上段	12	立ち	+1	+5	+8	+8	+8	背・腹	上P	
ジャブストレート	PP	上段	10	立ち	−3	−3	±0	+2	+2	背・腹	上P	
フラッシュピストンパンチ	PPP	上段	12	立ち	−10	−10	−1	+1	+3	背・腹	上P	
ダブルパンチグローインキック	PPK	中段	22	立ち	−12	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ミドル	
ダブルパンチミドルスマッシュ	PP⇨P	中段	19	立ち	−6	−2	+7	+7	+7	背・腹	中P	
コンボスマッシュソード	PP⇨PK	上段	20	立ち	−18	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	—・腹	上K	
コンボスマッシュバックナックル	PP⇨PP	特殊上段	15	立ち	−6	−4	+4	+4	+4	背・腹	上P	
コンボスマッシュバックナックルスピン	PP⇨PPK	上段	18	立ち	−10	−3	+4	+4	+4	—・—	上回転	⇦でスライドシャッフルへ移行
コンボスマッシュバックナックルロースピン	PP⇨PP⇩K	下段	14	しゃがみ	−17	−6	−5	−5	−5	—・—	下回転	
ジャブストレートバックナックル	PP⇦P	上段	22	立ち	−6	−5	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上P	覚−1、硬化H −1
コンボバックナックルスピン	PP⇦PK	上段	25	立ち	+3	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	—・—	上回転	振り向き状態へ移行
ダブルパンチローキック	PP⇩K	下段	12	しゃがみ	−15	−4	±0	±0	±0	背・腹	下K	
ジャブダブルストレート	PP⇧P	特殊上段	18	立ち	−6	吹飛	吹飛	吹飛	吹飛	背・腹	上P	
パンチスピンキック	(正構え中)PK	上段	20	立ち	−10	+4	+8	+8	+8	—・—	上回転	⇦でスライドシャッフルへ移行
パンチサイドキック	(逆構え中)PK	中段	19	立ち	−6	−1	+5	+5	+5	背・腹	ミドル	
パンチロースピンキック	P⇩K	下段	20	しゃがみ	−20	−8	−3	−3	−3	—・—	下回転	
パンチハイキック	➡PK	上段	20	立ち	−6	+2	ダウン	ダウン	ダウン	背・—	上K	
ミドルスマッシュ	⇨P	中段	19	立ち	−6	−2	+6	+6	+6	背・腹	中P	
ミドルスマッシュバックナックル	⇨PP	特殊上段	15	立ち	−6	−4	+4	+4	+4	背・腹	上P	
ミドルバックナックルスピン	⇨PPK	上段	18	立ち	−10	−3	+4	+4	+4	—・—	上回転	⇦でスライドシャッフルへ移行
ミドルバックナックルロースピン	⇨PP⇩K	下段	14	しゃがみ	−17	−6	−5	−5	−5	—・—	下回転	
ミドルスマッシュソード	⇨PK	上段	20	立ち	−18	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上K	
スピニングバックナックル	⇦P	上段	22	立ち	−1	+4	+6	+6	+6	—・腹	上P	
ダブルバックナックル	⇦PP	特殊上段	22	立ち	−2	ダウン	頭崩	頭崩	頭崩	背・腹	上P	覚−1
スピニングスラントバックナックル	⇦P⇙P	下段	15	しゃがみ	−4	+1	+6	+6	+6	背・—	下P	
スピニングアームキック	⇦PK	特殊上段	25	立ち	+3	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	—・—	上回転	振り向き状態へ移行
スピニングバックナックルロー	⇦P⇩K	下段	18	立ち	−16	−3	+3	+3	+3	背・—	下K	
サイドフックターン	⇦⇦P	上段	14	立ち	−2	+1	+5	+7	+8	背・—	上P	振り向き状態へ移行
スマッシュストレート	⇦⇘P	上段	16	立ち	−3	+1	+5	+5	+5	背・腹	上P	コマンド変更
スマッシュストレートフック	⇦⇘PP	上段	6	立ち	−6	−4	±0	±0	±0	—・腹	上P	コマンド変更
ライトニングバックナックル	⇦⇘PPP	上段	12	立ち	−6	吹飛	吹飛	吹飛	吹飛	背・腹	上P	コマンド変更、覚−1
スマッシュバックナックル	⇦⇘PPP+K	中段	24	立ち	−10	+3	+8	+8	+8	背・—	中P	コマンド変更、タメ可
スマッシュバックナックル	⇦⇘PPP+K(最大タメ)	中段	40	立ち	よろけ	腹崩	腹崩	腹崩	腹崩	背・—	中P	コマンド変更
スクァトストレート	⇩P	特殊下段	9	しゃがみ	−4	+3	+5	+5	+5	背・腹	下P	
スマッシュアッパー	⬇⇘P	中段	22	立ち	−4	+2	尻餅	尻餅	尻餅	背・腹	中P	
スラントバックナックル	⇙P	下段	16	しゃがみ	−10	−3	+2	+2	+6	—・腹	下P	
スラントロースピンキック	⇙PK	下段	20	しゃがみ	−20	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	—・—	下回転	
スマッシュキック	K	上段	25	立ち	−6	+1	+5	+5	+5	背・—	上K	
スマッシュキック	➡K	上段	25	立ち	+2	+4	+6	+6	+6	背・—	上K	踏み込む
スマッシュキック〜バックナックル	KP	上段	15	立ち	−2	−1	+6	+6	+6	背・—	上P	⇦でスライドシャッフルへ移行

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況 ガード	ヒット	C小	C中	C大	避け	当て身属性	備考
コンボナックルスピンキック	KPK	特殊上段	25	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−·−	上回転	振り向き状態へ移行
コンボナックルロー	KP⇩K	下段	18	立ち	−16	−3	+3	+3	+3	背·−	下K	
ダブルスピニングキック	KK	中段	20	立ち	−16	−1	+4	+4	+4	背·−	ミドル	
グローインキック	⇨K	中段	23	立ち	−6	−1	+3	ダウン	ダウン	背·腹	ミドル	
ステップインミドルキック	⇨⇨K	中段	30	立ち	−10	尻餅	尻餅	尻餅	尻餅	背·腹	ミドル	切替A1、⇦で振り向き状態へ移行、覚−1
ダッシュハンマーキック	⇨⇨K	中段	25	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中K	切替A2
スタンディングニーキック	⇦K	中段	15	立ち	−4	+2	+3	+3	+3	背·腹	ヒザ	
スタンディングニーキックコンボ	⇦KK	上段	23	立ち	−11	−1	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	上K	
スピニングキックターン	⇦⇦K	上段	21	立ち	−6	+1	+2	+2	+2	−·−	上K	振り向き状態へ移行
スマッシュローキック	⇩K	下段	12	立ち	−14	−4	±0	±0	±0	背·腹	下K	切替B1
フェイクエルボー	⇩K（出る前に）P	中段	19	立ち	−2	+3	+6	+6	+6	背·腹	中ヒジ	切替B1
フェイクエルボーバックナックル	⇩KPP	特殊上段	21	立ち	−12	ダウン	頭崩	頭崩	頭崩	背·腹	上P	切替B1、覚−1
トーキック	⇩K	中段	20	立ち	−5	−2	急崩	急崩	急崩	背·腹	中K	切替B2
フェイクトースラント	⇩K（出る前に）P	下段	20	しゃがみ	−4	+3	+6	+6	+6	背·−	下P	切替B2
ローキック	⬇or⇙K	下段	12	しゃがみ	−14	−6	±0	±0	±0	背·−	下K	
ミドルキック	⇘K	中段	21	立ち	−5	±0	+6	+6	+6	背·腹	ミドル	
ミドルキック～ジャブ	⇘KP	上段	12	立ち	−3	−2	+3	+3	+3	背·腹	上P	
スピンキックコンビネーション	⇘KPK	上段	20	立ち	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−·−	上回転	
ハイアングルアッパーキック	⇘⇘K	中段	28	立ち	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中K	
サマーソルトキック	⇖Kor⇖K+G	中段	32	立ち	−31	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	サマー	
ダブルドラゴン	⇗K	中段、上段	18、15	立ち	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	ミドル	覚−1
ビートナックル	P+K	中段	20	立ち	−14	よろけ	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中P	覚−1、硬化H ダウン
ビート＆バックナックル	P+KP	上段	12	立ち	−12	−3	+2	+2	+2	−·腹	上P	
ビートスピンキック	P+KK	特殊上段	25	立ち	−13	−3	+3	+3	+3	−·−	上回転	⇦でスライドシャッフルへ移行
チョッピングレフト	⇨P+K	中段	20	立ち	−10	−1	+4	+4	+4	背·腹	中P	⇦でスライドシャッフルへ移行、覚−1
チョッピングレフトコンボ	⇨P+KP	中段	20	立ち	−13	±0	尻餅	尻餅	尻餅	背·腹	中P	
スウェーフック	⇦P+K	上段	14	立ち	−3	+1	+6	+6	+6	−·腹	上P	Pからの技につながる、硬化H +3
ビルジー	⇦⇨P+K	上段	16	立ち	−2	+12	+17	+17	+19	背·腹	上P	覚−1
ライトニングキック1	⇩P+K	特殊中段	10	立ち	−16	−13	−10	−9	−9	背·腹	中K	
ライトニングキック2	⇩P+KK	中段	8	立ち	−12	−11	−7	−6	−6	背·腹	中K	
ライトニングキック3	⇩P+KKK	中段	8	立ち	−13	−10	−8	−7	−7	背·腹	中K	
ライトニングキック4	⇩P+KKKK	上段	10	立ち	−15	−11	−8	−7	−7	−·腹	上K	
ライトニングキック5	⇩P+KKKKK	上段	30	立ち	−19	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−·腹	上K	
ボディブロー	⇘P+K	中段	18	立ち	−6	−1	+2	+2	+2	背·腹	中P	
キス　オブ　ザ　ドラゴン	⇘P+K（ヒット時）P+G	打撃投げ	35	立ち	−	ダウン	−	−	−	−	−	覚−1
ライトニングコンビネーション1	⇙P+K	中段	12	立ち	−4	−3	+1	+1	+1	背·腹	中P	
ライトニングコンビネーション2	⇙P+KP	中段	8	立ち	−6	−4	±0	±0	±0	背·腹	中P	
ライトニングコンビネーション3	⇙P+KPP	中段	8	立ち	−13	−8	−3	−3	−3	背·腹	中P	
ライトニングコンビネーション4	⇙P+KPPP	上段	12	立ち	−10	−1	+3	+3	+3	背·−	上P	
ライトニングコンビネーション5	⇙P+KPPPK	上段	30	立ち	−6	吹飛	吹飛	吹飛	吹飛	−·腹	上K	
ライトニングロー	⇙P+KPPP⇩K	下段	30	しゃがみ	−17	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−·−	下K	
スピニングキック	K+G	上段	21	立ち	−10	+3	+7	+7	+7	−·−	上回転	⇦でスライドシャッフルへ移行
スピニングキックロースピンキック	K+G⇩K+G	下段	20	しゃがみ	−23	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−·−	下回転	
スピンヒールソード	⇦K+G	中段	25	立ち	−6	叩き	叩き	叩き	叩き	背·腹	中K	
ミドルスピンキック	⇦⇨K+G	中段	25	立ち	−15	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−·−	中回転	



結城　晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路　葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守　剛
ブラッド・バーンズ

ジャッキー・ブライアント

JACKY BRYANT

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況 ガード	ヒット	C小	C中	C大	避け	当て身属性	備考
打撃技												
レッグスライサー	⇩K+G	下段	20	立ち	−15	5	±0	±0	±0	−・腹	下K	
スピンレッグスライサー	⇩K+GK	特殊上段	20	立ち	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上K	
ジャンピングソバット	⇧K+G	中段	30	立ち	±0	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	中回転	
ヘッドフックキック	⇙K+G	上段	30	立ち	−10	尻餅	尻餅	尻餅	尻餅	背・−	上K	
スイッチステップ	P+K+G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	
スイッチスピンキック	P+K+GK	中段	25	立ち	+4	+10	+10	+10	+10	背・−	ミドル	⇦でスライドシャッフルへ移行
バリアキック	(避け中)P+K+G	中段	25	立ち	−14	+2	+6	+6	+6	−・−	ミドル	硬化H +4
スライドシャッフル中の打撃技												
スライドシャッフル	⇦P+K+G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	
フラッシュバックナックル	スライドシャッフル中P	上段	15	立ち	−5	+3	叩き	叩き	叩き	背・腹	上P	
ステップインソード	スライドシャッフル中K	中段	30	立ち	−10	尻餅	尻餅	尻餅	尻餅	背・腹	ミドル	Gでキャンセル可
ステップインソード	スライドシャッフル中K(出る瞬間に)G	中段	30	立ち	+2	尻餅	尻餅	尻餅	尻餅	背・腹	ミドル	
ステップインロークラッシュ	スライドシャッフル中⇩K	下段	16	立ち	−15	−11	−5	5	−5	背・腹	下K	
ステップインロー・スラッシュハイ	スライドシャッフル中⇩KK	上段	16	立ち	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上K	覚−1
ドラゴンバックナックル	スライドシャッフル中P+K	中段	21	立ち	−10	+4	+8	+8	+8	背・腹	中P	覚−1
ダッキング	スライドシャッフル中⇙⇙	特殊行動	−	しゃがみ	−	−	−	−	−	−	−	
ダッキング〜ヘビィボディ	スライドシャッフル中⇙⇙P	中段	14	立ち	−5	腹崩	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中P	覚−1
ダッキング〜トーキック	スライドシャッフル中⇙⇙K	中段	16	立ち	−6	−4	−1	−1	−1	背・腹	ミドル	
トーキックサマーソルトキック	スライドシャッフル中⇙⇙K (ヒット時)P+G	打撃投げ	40	立ち	−	ダウン	−	−	−	−	−	覚−1
ジャンプ攻撃												
エルボー	(上昇中)P	中段	25	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
ステップストレート	(空中)P	中段	25	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	
ステップフックキック	(上昇中、空中)K	中段	25	立ち	−5	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
ステップヒールキック	(着地ぎわ)K	中段	20	立ち	−10	−6	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ミドル	硬化H −2
背後攻撃												
ターンナックル	(敵背後)P	上段	10	立ち	−3	−1	+6	+6	+6	背・−	上P	Pからの技につながる
ターンスラントバックナックル	(敵背後)⇩P	下段	14	しゃがみ	−6	−1	+4	+4	+4	背・−	下P	⇖Pからの技につながる
ターンキック	(敵背後)K	上段	26	立ち	−10	尻餅	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	上K	ステップバックへ移行(カウンター時は移行しない)
ターンロースピンキック	(敵背後)⇩K	下段	20	しゃがみ	−15	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	下回転	
ブラインドバックナックル	(敵背後)P+K	中段	25	立ち	−12	+15	+18	+18	+18	−・腹	中P	覚−2
ステップバック	(敵背後)P+K+G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	
ステップバックビルジー	(敵背後)P+K+GP	上段	16	立ち	+2	+16	+19	+19	+19	背・腹	上P	覚−1
ステップバックサイドキック	(敵背後)P+K+GK	中段	21	立ち	−6	+5	+7	+7	+7	背・腹	ミドル	
壁技												
リアクトラウンドキック	(壁正面)⇨P+K+G	中段	30	立ち	よろけ	頭崩	頭崩	頭崩	頭崩	−・−	中両足	
ウォールバックロール	(壁正面)⇖P+K+G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	
ダウン攻撃												
サッカーボールキック	(敵ダウン)⇙K	ダウン攻撃	13	立ち	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	Kダウン	
ジャンピングニースタンプ	(敵ダウン)⇧P	ダウン攻撃	22	立ち	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	−	
起き上がり攻撃												
ライジングバックキック	(うつ伏せ足)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・腹	中K	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足・横転)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・腹	中K	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足・前転)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況 ガード	ヒット	C小	C中	C大	避け	当て身属性	備考
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	−・−	中回転	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・横転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・後転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	−・−	中回転	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・横転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	−・−	中回転	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・後転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
ライジングバックキック	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・−	ミドル	
ライジングバックキック	(仰向け頭・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
ライジングバックキック	(仰向け頭・横転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・−	ミドル	
ライジングバックキック	(仰向け頭・前転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
ロースピンキック	(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+5	+5	+5	−・−	下回転	
ロースピンキック	(うつ伏せ足・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロースピンキック	(うつ伏せ足・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−3	+4	+6	+6	+6	−・−	下回転	
ロースピンキック	(うつ伏せ足・前転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	±0	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+6	+6	+6	−・−	下回転	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭・後転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロースピンキック	(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+5	+5	+5	−・−	下回転	
ロースピンキック	(仰向け足・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロースピンキック	(仰向け足・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+7	+7	+7	−・−	下回転	
ロースピンキック	(仰向け足・後転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロースピンキック	(仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+4	+4	+4	−・−	下回転	
ロースピンキック	(仰向け頭・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロースピンキック	(仰向け頭・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	±0	+3	+3	+3	−・−	下回転	
ロースピンキック	(仰向け頭・前転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	+3	+2	+2	+2	−・−	下回転	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状況 ヒット	投げ抜け	受け身	投げ抜けコマンド	備考
投げ技								
ワンインチブロー	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	25	ダウン	−6	−	Ⓟ+Ⓖ	覚−1
ドラゴンフィスト	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	ダウン	−6	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	覚−1
ニーストライク	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	−6	−	⇦Ⓟ+Ⓖ	
ドラゴンスナップ	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	42	ダウン	−4	−	⇘Ⓟ+Ⓖ	覚−1
サディスティックハンギングニー	⇘⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55(壁45)	ダウン	−8	ジャスト	⇘Ⓟ+Ⓖ	壁ヒット時はダメージ変化
ウォールフェイスクラッシユ	(敵壁背後)⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	ダウン	−	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
ネックスラッシング	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−6	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
ネックスラッシング	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−6	−	⇦Ⓟ+Ⓖ	
フェイスクラッシャー	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	−	−	−	
当て身								
バクサオ	入力なし(対・上中Ⓟ)	当て身	−	+1	−	−	−	
バクサオナックル	(バクサオ成功時)Ⓟ	中段	10	+10	−	−	−	

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

舜帝
SHUN-DI

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況 ガード	ヒット	C小	C中	C大	避け	当て身属性	備考
打撃技												
纏挑撃(てんちょうげき)	(敵近く)P	上段	10	立ち	±0	+5	+8	+8	+8	背・腹	上P	
挑撃(ちょうげき)	P	上段	10	立ち	±0	+5	+8	+8	+8	背・腹	上P	
仰手挑撃(ぎょうしゅちょうげき)	➡P	上段	10	立ち	±0	+5	+8	+8	+8	背・腹	上P	
連撃(れんげき)	PP	上段	12	立ち	−4	−1	+2	+4	+5	背・腹	上P	
叉手連環撃(さいしゅれんかんげき)	PPP	特殊中段	15	立ち	−11	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	
連撃下腿(れんげきかたい)	(酒6以上)PP⇩K	下段	10	立ち	−24	−20	−18	−16	−16	背・−	下K	Gでダウンへ移行、ダウン時は酒−1
連撃後下蹴腿(れんげきこうかしゅうたい)	(酒6以上)PP⇩KK	上段	15	立ち	−13	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上K	Gでダウンへ移行、ダウン時は酒−1
挑撃里合腿(ちょうげきりごうたい)	PK	上段	20	立ち	−6	−1	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	上K	⇦で振り向き状態へ移行
何仙肘撃(かせんちゅうげき)	⇨P	上段	16	立ち	−5	−3	−2	−2	−2	背・腹	上P	切替B1
何仙臀打(かせんでんだ)	⇨PK	特殊中段	18	立ち	−12	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	背中	切替B1、覚−1
何仙双掌(かせんそうしょう)	⇨PP	中段	8	立ち	−10	−6	−1	−1	−1	背・腹	中ヒジ	切替B1
何仙連環臀打(かせんれんかんでんだ)	⇨PPK	特殊中段	18	立ち	−12	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	背中	切替B1、覚−1
何仙連環杯手(かせんれんかんはいしゅ)	⇨PPP	上段	10	立ち	−11	−6	−2	−2	−2	背・腹	上P	切替B1
何仙姑(かせんこ)	⇨PPPK	特殊中段	18	立ち	−13	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	背中	切替B1、覚−1
酔公望月(すいこうぼうげつ)	⇨P	中段	19	立ち	−5	−2	+3	+3	+3	背・腹	中P	切替B2
横掃撃(おうそうげき)	⇦P	上段	21	立ち	−4	+2	+12	+12	+12	−・−	上P	切替A1、覚−1、硬化H +6
転身杯手(てんしんはいしゅ)	⇦P	上段	16	立ち	−2	+2	+6	+6	+6	−・腹	上P	切替A2
酔仙勧酒(すいせんかんしゅ)	(酒6以上)⇦PP	中段	16	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・腹	中P	切替A2、覚−1
月牙顎手(げつががくしゅ)	⇦⇨P	上段	8	立ち	−5	−3	+3	+3	+3	背・腹	上P	
連載顎手(れんさいがくしゅ)	⇦⇨PP	上段	10	立ち	−13	−9	−7	−5	−5	背・腹	上P	
連撃顎手(れんげきがくしゅ)	⇦⇨PPP	上段	14	立ち	−6	−2	+1	+3	+4	背・腹	上P	
挑撃背転(ちょうげきはいてん)	⇦⇦P	上段	12	立ち	−2	+2	+6	+6	+6	背・−	上P	振り向き状態へ移行
浸歩酔硬手(しんぽすいこうしゅ)	⇦⇘P	中段	23	立ち	−12	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	
伏挑撃(ふくちょうげき)	⇩P	特殊下段	8	しゃがみ	−5	+3	+5	+5	+5	背・腹	下P	
挑腕撩拳(ちょうわんりょうけん)	⇩⇘⇨P	特殊中段	20	立ち	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	しゃがみG −2
挑腕栽手(ちょうわんさいしゅ)	(酒6以上)⇩⇘⇨PP	上段	15	立ち	−6	−6	+1	+1	+1	−・腹	上P	硬化H −4
月牙叉撃(げつがさいげき)	⬇⇘P	中段	23	立ち	−13	ダウン	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中P	
仰飲杯手(ぎょういんはいしゅ)	⇘P	中段	17	立ち	−5	−2	+5	+5	+5	背・腹	中P	
仰飲仙手(ぎょういんせんしゅ)	(酒8以上)⇘PP	上段	12	立ち	−13	−10	−7	−5	−4	背・腹	上P	
仰飲連環単脚(ぎょういんれんかんたんきゃく)	(酒8以上)⇘PPK	中段	23	ダウン	−	−	尻餅	尻餅	尻餅	背・腹	ミドル	ダウン時は酒−1、P+K+Gで転倒立へ移行
背旋肘(はいせんちゅう)	⇙P	特殊下段	16	しゃがみ	−10	−6	+2	+2	+2	背・腹	下P	
背旋肘(はいせんちゅう)	⬇⇙P	特殊下段	19	しゃがみ	−10	−6	+2	+2	ダウン	背・腹	下P	
背旋肘廻下脚(はいせんちゅうかいかきゃく)	⇙or⬇⇙PK	下段	15	しゃがみ	−24	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	下回転	
倒地反衝爪(とうちはんしょうそう)	⇖P	中段	25	ダウン	~	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
飛天崩撃(ひてんほうげき)	⇗P	中段	30	立ち	−15	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	中両足	
後蹴腿(こうしゅうたい)	K	上段	25	立ち	−11	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上K	K押したままで張果老へ移行
連飛跳撃(れんひちょうげき)	KK	上段	17	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上K	K押したままで張果老へ移行
連蹴廻手(れんしゅうかいしゅ)	KKP	上段	10	立ち	−3	±0	+2	+4	+4	背・−	上P	
連蹴背下掌(れんしゅうはいかしょう)	KK⇩P	下段	10	しゃがみ	−15	−5	−3	−3	−3	背・−	下P	
連蹴背下龍脚(れんしゅうはいかりゅうきゃく)	(酒16以上)KK⇩PK	特殊中段	20	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
側端仙蹴(そくたんせんしゅう)	⇨K	中段	21	立ち	+6	+9	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中K	張果老へ移行
仰身腿(ぎょうしんたい)	➡K	中段	21	立ち	−5	−1	+3	+3	+3	背・腹	中K	
連腿勧酒(れんたいかんしゅ)	➡KP	上段	12	立ち	−4	−3	+3	叩き	叩き	背・腹	上P	
宙舞双転脚(ちゅうぶそうてんきゃく)	⇨⇨K	中段	21	立ち	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
仰身酔腿(ぎょうしんすいたい)	⇦K	中段	18	立ち	−	尻餅	尻餅	尻餅	尻餅	背・腹	ミドル	
月牙跳撃(げつがちょうげき)	⇦KP	中段	22	立ち	よろけ	腹崩	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中P	
倒身双単蹴(とうしんそうたんしゅう)	⇦KK	下段	20	ダウン	−	よろけ	足崩	足崩	足崩	背・腹	下K	酒−1
阿仙廻脚(あせんかいきゃく)	⇦⇦K	上段	25	立ち	−10	±0	+5	+9	+12	−・−	上回転	振り向き状態へ移行、硬化H +4

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況					避け	当て身属性	備考
					ガード	ヒット	C小	C中	C大			
仰穿腿(ぎょうせんたい)	⇩Ⓚ	下段	10	しゃがみ	−16	−10	−8	−6	−6	背・腹	下Ⓚ	
後避穿腿(こうひせんたい)	↓⇦Ⓚ	中段	14	しゃがみ	−12	尻餅	尻餅	尻餅	尻餅	背・腹	中両足	
龍尾脚(りゅうびきゃく)	⇧Ⓚor⇧Ⓚ+Ⓖ	中段	20	立ち	−13	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	中両足	
側端脚(そくたんきゃく)	⇘Ⓚ	中段	21	立ち	−6	−1	+7	+7	+7	背・腹	ミドル	硬化H +2
後蹴下腿(こうしゅうかたい)	⇖Ⓚ	下段	10	立ち	−21	−17	−15	−13	−13	背・−	下Ⓚ	Ⓖでダウンへ、ダウン時は酒−1
後蹴連腿(こうしゅうれんたい)	⇖ⓀⓀ	上段	15	立ち	−13	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上Ⓚ	Ⓖでダウンへ、ダウン時は酒−1
空飛双単蹴(くうひそうたんしゅう)	⇙Ⓚ	中段	25	ダウン	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中回転	酒−1
旋子(せんし)	⇗Ⓚ	中段	25	ダウン	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中回転	酒−1
酔仙手(すいせんしゅ)	Ⓟ+Ⓚ	中段	12	立ち	−6	−3	6	−4	−3	背・腹	中Ⓟ	
酔仙連脚(すいせんれんきゃく)	Ⓟ+ⓀⓀ	中段	23	ダウン	−	−	尻餅	尻餅	尻餅	背・腹	ミドル	ダウン時は酒−1、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで転倒立へ移行
転身双冲掌(てんしんそうちゅうしょう)	⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	23	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両手	酒+4
騰空飛天砲(とうくうひてんほう)	(酒8以上)⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	28	立ち	よろけ	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
転身月牙跳撃(てんしんげつがちょうげき)	(酒10以上)⇦Ⓟ+Ⓚ	中段	15(投35)	立ち	−10	腹崩	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中Ⓟ	さばき効果(対・上中ⓅⓀ)、さばき時は投げにシフト、ダメージ変化
独立換杯(どくりつかんぱい)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	上段、上段	12、12	立ち	+6	+10	+12	+12	+12	背・腹	上Ⓟ	張果老へ移行、覚−1
撃山旋肘(げきざんせんちゅう)	⇘Ⓟ+Ⓚ	中段	25	立ち	−6	+1	+5	+5	+5	背・腹	中ヒジ	タメ可
撃山旋肘(げきざんせんちゅう)	⇘Ⓟ+Ⓚ(最大タメ)	中段	38	立ち	よろけ	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中ヒジ	
踏浪笛旋(そうろうてきせん)	⇖Ⓟ+Ⓚ	上段、中段	10、10	立ち	−6	+4	+6	+6	+6	−・腹	上Ⓟ	さばき効果(対・上中ⓅⓀヒジ、ミドル、ヒザ)、覚−1
韓湘子(かんしょうし)	⇖Ⓟ+ⓀⓅ	中段	10	立ち	−6	叩き	叩き	叩き	叩き	背・−	中Ⓟ	覚−1
単飛跳撃(たんひちょうげき)	Ⓚ+Ⓖ	中段	23	立ち	−6	−1	+3	+3	+3	−・腹	中Ⓚ	Ⓚ+Ⓖ押したままで張果老へ移行
横双手(おうそうしゅ)	Ⓚ+ⒼⓅ	中段	19	立ち	−3	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両手	覚−1
倒脚(とうきゃく)	⇨Ⓚ+Ⓖ	中段	20	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
翻身連尖脚(ほんしんれんせんきゃく)	⇦Ⓚ+Ⓖ	中段、中段	20、10	立ち	−45	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ミドル	Ⓚ+Ⓖ押したままで張果老へ移行
前旋掃腿(ぜんせんそうたい)	(酒1以上)⇩Ⓚ+Ⓖ	下段	10	しゃがみ	−20	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	下回転	
連前旋掃腿(れんぜんせんそうたい)	(酒6以上)⇩Ⓚ+ⒼⓀ	下段	10	しゃがみ	−19	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	下回転	
連環前旋掃腿(れんかんぜんせんそうたい)	(酒7以上)⇩Ⓚ+ⒼⓀⓀ	下段	10	しゃがみ	−20	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	下回転	
旋風掃腿(せんぷうそうたい)	⇘Ⓚ+Ⓖ	下段	20〜30	しゃがみ	−25	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	下回転	距離でダメージ変化
背倒連旋脚(はいとうれんせんきゃく)	⇖Ⓚ+Ⓖ	上段、上段	15、10	ダウン	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	上Ⓚ	酒−1
仰飲酒(ぎょういんしゅ)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	酒+1
仰身飲酒(ぎょうしんいんしゅ)	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	酒+1
仰身勧酒(ぎょうしんかんしゅ)	⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	中段	20	立ち	−10	−2	+3	+3	+3	背・腹	中Ⓟ	
酔仙奔打(すいせんほんだ)	⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ(ガードorヒット時)Ⓟ	中段、中段	10、10	立ち	−6	ダウン	−	−	−		−	覚−1
後伸避(こうしんひ)	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	
後伸避払手(こうしんひふつしゅ)	⇦Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上段	15	立ち	+2	+2	+7	+7	+7	背・腹	上Ⓟ	
酔歩(すいほ)	⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	振り向き状態へ移行、座盤鉄中も出せる
何仙肘撃(かせんちゅうげき)	⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	中段	14	立ち	−6	±0	+5	+5	+5	背・腹	中ヒジ	
何仙連肘撃(かせんれんちゅうげき)	⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅⓅ	中段	20	立ち	−29	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	中ヒジ	張果老へ移行
向側前避(こうそくぜんひ)	⇘or⇗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	
向側後避(こうそくこうひ)	⇖or⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	
向側後避払手(こうそくこうひふつしゅ)	⇖or⇙Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上段	17	立ち	−2	+2	+3	+3	+3	背・腹	上Ⓟ	
向側後避双手(こうそくこうひそうしゅ)	⇖or⇙Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ	上段	30	立ち	−5	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	上両手	
斜側連脚(しゃそくれんきゃく)	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段、中段	20、10	立ち	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	−	
騰空飛天砲(とうくうひてんほう)	(走り中)➡Ⓟ+Ⓚ	中段	28	立ち	よろけ	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
座盤鉄中の技												
座盤鉄(ざばんてつ)	⇩Ⓟ+Ⓚ	特殊行動	−	しゃがみ	−	−	−	−	−	−	−	座盤鉄へ
宙舞落穿脚(ちゅうぶらくせんきゃく)	座盤鉄中Ⓚ	中段	20	立ち	−18	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
栽脛脚(さいけいきゃく)	座盤鉄中⇩Ⓚ	下段	24	立ち	−16	足崩	足崩	足崩	足崩	背・腹	下Ⓚ	
座盤鉄〜転倒立(ざばんてつ〜てんとうりつ)	座盤鉄中⇦	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	転倒立へ移行
座盤鉄〜横寝(ざばんてつ〜おうしん)	座盤鉄中⇩⇩	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	横寝へ移行
座飲酒(ざいんしゅ)	座盤鉄中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	酒+2
転倒立中の技												
転倒立(てんとうりつ)	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓚ	特殊行動	−	転倒立	−	−	−	−	−	−	−	転倒立へ
宙舞身(ちゅうぶしん)	⇧Ⓟ+Ⓚ	特殊行動	−	転倒立	−	−	−	−	−	−	−	転倒立へ

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

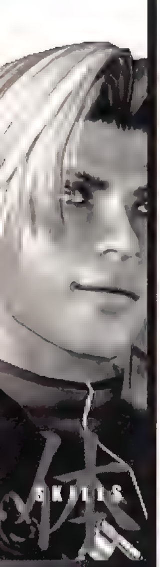
技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況 ガード	ヒット	C小	C中	C大	避け	当て身属性	備考
転倒立中の技												
倒身連脚(とうしんれんきゃく)	転倒立中K	中段	25	立ち	−18	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中両足	転倒立へ
転身酔酒壺(てんしんすいしゅこう)	転倒立中P+K	中段	24	立ち	−5	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中ヒジ	Gでキャンセル可、キャンセル時は横寝へ移行
双衝腿(そうしょうたい)	転倒立中K+G	中段	25	立ち	+1	+3	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中両足	
転倒立~前移動(てんとうりつ~まえいどう)	転倒立中⇨	特殊行動	−	転倒立	−	−	−	−	−	−	−	転倒立へ
転倒立~後移動(てんとうりつ~うしろいどう)	転倒立中⇦	特殊行動	−	転倒立	−	−	−	−	−	−	−	転倒立へ
横寝中の技												
横寝(おうしん)	⇦⇙⇩⇘⇨P+K	特殊行動	−	横寝	−	−	−	−	−	−	−	横寝へ
涅槃旋脚(ねはんせんきゃく)	横寝中K	中段	17	立ち	−18	−14	−14	−14	−14	背·−	ミドル	
涅槃蹴捶(ねはんしゅうすい)	横寝中KP	上段	13	立ち	−10	−5	−3	±0	+1	背·−	上P	
仰身倒腿(ぎょうしんとうたい)	横寝中KPK	中段	20	ダウン	−	−	−	−	ダウン	背·腹	ミドル	酒−1
涅槃連撃腿(ねはんれんげきたい)	(酒10以上)横寝中KP⇩K	下段	10	立ち	−20	−19	−17	−15	−15	背·−	下K	Gでダウンへ、ダウン時は酒−1
涅槃連撃下腿(ねはんれんげきかたい)	(酒10以上)横寝中KP⇩KK	上段	15	立ち	−13	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	上K	Gでダウンへ、ダウン時は酒−1
涅槃双掃脚(ねはんそうそうきゃく)	横寝中⇨K	下段、下段	10、16	横寝	−30	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	下K	横寝へ
涅槃掃脚(ねはんそうきゃく)	横寝中⇩K	下段	12	立ち	−20	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·−	下K	
横寝飲酒(おうしんいんしゅ)	横寝中P+K+G	特殊行動	−	横寝	−	−	−	−	−	−	−	酒+2
張果老中の技												
横掃仙撃(おうそうせんげき)	張果老中P	上段	21	立ち	+1	+4	+12	+12	+12	−·−	上P	覚−2
側端仙蹴(そくたんせんしゅう)	張果老中K	中段	21	立ち	±0	+8	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中K	
張果老~酔仙手(ちょうかろう~すいせんしゅ)	張果老中P+K	中段	12	立ち	−6	+2	+4	+4	+4	背·腹	中P	
仰身酔腿(ぎょうしんすいたい)	張果老中P+KK	中段	18	立ち	−22	尻餅	尻餅	尻餅	尻餅	背·腹	ミドル	⇦Kからの技につながる
前旋掃腿(ぜんせんそうたい)	張果老中K+G	下段	10	しゃがみ	−18	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−·腹	下回転	
前転(ぜんてん)	張果老中⇨P+K+G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	
前転~漫歩酔硬手(ぜんてん~しんぽすいこうしゅ)	張果老中⇨P+K+GP	中段	25	立ち	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中P	
前転~酔仙連掃腿(ぜんてん~すいせんれんそうたい)	張果老中⇨P+K+GK	下段、下段	10、15	しゃがみ	−25	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−·−	下K	
張果老~背向け(ちょうかろう~せむけ)	張果老中G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	振り向き状態へ移行
跳酔歩·前(ちょうすいほ·まえ)	張果老中⇨	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	張果老へ
跳酔歩·後(ちょうすいほ·うしろ)	張果老中⇦	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	張果老へ
張果老~酔歩(ちょうかろう~すいほ)	張果老中⇩or⇧	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	
張果老~座盤跌(ちょうかろう~ざばんてつ)	張果老中P+K+G	特殊行動	−	しゃがみ	−	−	−	−	−	−	−	座盤跌へ移行
張果老~横寝(ちょうかろう~おうしん)	張果老中⇩or⇧P+K+G	特殊行動	−	横寝	−	−	−	−	−	−	−	横寝へ移行
ジャンプ攻撃												
倒地反衝爪(とうちはんしょうそう)	(上昇中)P	中段	25	ダウン	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中両足	酒−1
落歩挑撃(らくほちょうげき)	(空中)P	中段	25	立ち	−4	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中P	
栽下腿(さいかたい)	(空中)K	中段	25	立ち	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	中両足	
地遁腿(じげんたい)	(着地ぎわ)K	下段	20	立ち	−20	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−·腹	下K	
背後攻撃												
背反掌(はいはんしょう)	(敵背後)P	上段	12	立ち	−5	−4	+2	+2	+2	背·−	上P	Pからの技につながる、硬化H −1
背下反掌(はいかはんしょう)	(敵背後)⇩P	下段	14	立ち	−14	−6	−2	−2	−2	−·腹	下P	
背旋腿(はいせんたい)	(敵背後)K	上段	30	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−·−	上K	
低踏脚(ていとうきゃく)	(敵背後)⇩K	下段	20	しゃがみ	−12	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	下K	
酔仙手(すいせんしゅ)	(敵背後)P+K	中段	12	立ち	−9	−4	−2	−2	−2	背·腹	ミドル	
仙端脚(せんたんきゃく)	(敵背後)P+KK	中段	20	ダウン	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	背中	酒−1
後刺連脚(こうしれんきゃく)	(敵背後)K+G	中段、中段	10、15	立ち	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背·腹	ミドル	振り向き状態へ移行
背仙鉤手撃(はいせんこうしゅげき)	(敵背後)P+K+G	上段	8	立ち	+1	+5	+8	+8	+8	背·腹	上P	振り向き状態へ移行
背仙連撃手(はいせんれんげきしゅ)	(敵背後)P+K+GP	上段	8	立ち	−1	+3	+6	+6	+6	背·腹	上P	振り向き状態へ移行
背酔連鉤手(はいすいれんこうしゅ)	(敵背後)P+K+GPP	中段	10	立ち	−19	−13	−11	−11	−11	背·腹	中P	
鉤手顎砕蹴撃(こうしゅがくさいしゅうげき)	(酒10以上、敵背後)P+K+GPP	打撃投げ	35	立ち	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−·−	−	
ダウン攻撃												
螺旋酔肘(らせんすいちゅう)	(敵ダウン)⇘P	ダウン攻撃	12	立ち	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	Pダウン	
転田落脚(てんちゅうらくきゃく)	(敵ダウン)⇧P	ダウン攻撃	22	立ち	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	−	
倒地反衝爪(とうちはんしょうそう)	(敵ダウン)⇖P	ダウン攻撃	20	ダウン	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	−	

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況					避け	当て身属性	備考
					ガード	ヒット	C小	C中	C大			
天地肘撃(てんちちゅうげき)	(敵ダウン)⇘Ⓟ	ダウン攻撃	20	ダウン	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	−	
起き上がり攻撃												
撲虎(ぼくこ)	(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
登側端脚(とうそくたんきゃく)	(うつ伏せ足・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
登側端脚(とうそくたんきゃく)	(うつ伏せ足・横転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・腹	中Ⓚ	
登側端脚(とうそくたんきゃく)	(うつ伏せ足・前転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
廻旋脚(かいせんきゃく)	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	−・−	中回転	
廻旋脚(かいせんきゃく)	(うつ伏せ頭・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
廻旋脚(かいせんきゃく)	(うつ伏せ頭・横転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
廻旋脚(かいせんきゃく)	(うつ伏せ頭・後転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
金絞翦(きんこうせん)	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	中回転	
廻旋脚(かいせんきゃく)	(仰向け足・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
廻旋脚(かいせんきゃく)	(仰向け足・横転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	−・−	中回転	
廻旋脚(かいせんきゃく)	(仰向け足・後転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
登側端脚(とうそくたんきゃく)	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・−	ミドル	
登側端脚(とうそくたんきゃく)	(仰向け頭・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
登側端脚(とうそくたんきゃく)	(仰向け頭・横転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・−	ミドル	
登側端脚(とうそくたんきゃく)	(仰向け頭・前転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
後穿旋脚(こうせんせんきゃく)	(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+5	+5	+5	−・−	下回転	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(うつ伏せ足・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(うつ伏せ足・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−3	+4	+6	+6	+6	−・−	下回転	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(うつ伏せ足・前転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	±0	+2	+2	+2	−・−	下回転	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(うつ伏せ頭・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(うつ伏せ頭・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+6	+6	+6	−・−	下回転	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(うつ伏せ頭・後転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
仰穿腿(ぎょうせんたい)	(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−12	−2	−2	−2	−2	背・−	下Ⓚ	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(仰向け足・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(仰向け足・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+7	+7	+7	−・−	下回転	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(仰向け足・後転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+4	+4	+4	−・−	下回転	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(仰向け頭・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(仰向け頭・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	±0	+3	+3	+3	−・−	下回転	
座架掃脚(ざかそうきゃく)	(仰向け頭・前転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状況		受け身	投げ抜けコマンド	備考
				ヒット	投げ抜け			
投げ技								
酔歩転身肘(すいほてんしんちゅう)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	−6	−	Ⓟ+Ⓖ	酒+4
倒襲裏肘(とうしゅうりちゅう)	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	−15	−	⇦Ⓟ+Ⓖ	
連撃転身横掃手(れんげきてんしんおうそうしゅ)	(酒3以上)⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	−6	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	コマンド変更、酒−3、覚−2
転身繰鶏脚(てんしんそうけいきゃく)	(酒6以上)⇦⇖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	10	+13	−7	−	⇖Ⓟ+Ⓖ	覚−1
転身繰胯(てんしんそうこ)	⇖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	+13	−6	−	⇖Ⓟ+Ⓖ	
豪杯旋舞(ごうはいせんぶ)	(酒10以上)⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	−6	−	⇦Ⓟ+Ⓖ	酒+4
倒襲裏肘(とうしゅうりちゅう)	(敵壁背後)⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	−15	−	⇦Ⓟ+Ⓖ	酒+5
転身倒襲裏肘(てんしんとうしゅうりちゅう)	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−8	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
転身倒襲裏肘(てんしんとうしゅうりちゅう)	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−6	−	⇦Ⓟ+Ⓖ	
檻鐘離(かんしょうり)	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	−	−	−	酒+5、覚−2
背倒裏肘(はいとうりちゅう)	(酒5以上、敵背後)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−	ジャスト	−	ジャスト受け身はダメージ30
翻身双仙腿(ほんしんそうせんたい)	転倒立中Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ	50	ダウン	−	−	−	覚−2
酔仙倒蹴掃撃(すいせんとうしゅうそうげき)	張果老中Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	−	−	−	横寝へ移行

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ



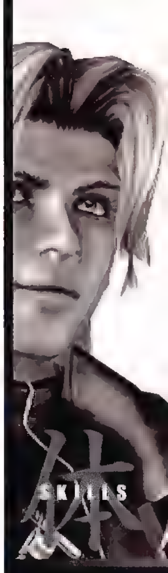
リオン・ラファール
LION RAFALE

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況 ガード	ヒット	C小	C中	C大	避け	当て身属性	備考
打撃技												
統捶(とうすい)	(敵近く)P	上段	10	立ち	±0	+5	+8	+8	+8	背・腹	上P	
統捶(とうすい)	P	上段	10	立ち	±0	+5	+8	+8	+8	背・腹	上P	
統捶(とうすい)	➡P	上段	10	立ち	±0	+5	+8	+8	+8	背・腹	上P	踏み込む
勾手連捶(こうしゅれんすい)	PP	上段	10	立ち	−10	−5	−3	−1	−1	背・腹	上P	
連環穿掌(れんかんせんしょう)	PPP	上段	12	立ち	−18	−3	−1	−1	−1	−・腹	上P	
連捶擺盤手 (れんすいまばんしゅ)	PP⇦P	上段	30	立ち	+2	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	上P	覚−1
連捶掃手(れんすいそうしゅ)	PP⇩P	下段	20	しゃがみ	−19	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	下P	
連捶腿(れんすいたい)	PK	上段	20	立ち	−6	−1	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	上K	
盤肘(ばんちゅう)	⇨P	中段	16	立ち	−4	±0	+2	+2	+2	背・腹	中ヒジ	
盤肘連環手(ばんちゅうれんかんしゅ)	⇨PP	中段	18	立ち	−12	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	覚−1
前疾歩(せんしっぽ)	⇨⇨P	中段	18	立ち	−6	腹崩	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中P	覚−1
陰陽(いんよう)	⇦P	中段	16	立ち	−6	−3	+4	+4	+4	背・腹	中P	切替B1
二陰陽(にいんよう)	⇦PP	上段	18	立ち	−6	−1	+3	+3	+3	背・腹	上P	切替B1
背転勾手(はいてんこうしゅ)	⇦P	中段	16	立ち	−6	−2	+3	+3	+3	−・腹	中P	切替B2
連旋背勾手(れんせんはいこうしゅ)	⇦PP	中段	12	立ち	−6	4	+3	+3	+3	背・腹	中P	切替B2
転身蟷螂連脚(てんしんとうろうれんきゃく)	⇦PPK	中段	22	立ち	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	ミドル	切替B2
穿掌背転(せんしょうはいてん)	⇦⇦P	上段	14	立ち	−3	±0	+2	+6	+6	−・腹	上P	振り向き状態へ移行、硬化H+2
進歩蟷螂掃手(しんぽとうろうそうしゅ)	⇦⬂P	下段	16	しゃがみ	−15	足崩	足崩	足崩	足崩	背・腹	下P	
下統捶(かとうすい)	⇩P	特殊下段	8	しゃがみ	−4	+2	+4	+4	+4	背・腹	下P	
疾歩昇穿手(しっぽしょうせんしゅ)	⬇⇨P	中段	18	立ち	−10	+1	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	
流星勾手撃(りゅうせいこうしゅげき)	⇩⬃⇦P	中段	20	立ち	−10	ダウン	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中P	さばき効果(対・上Pヒジ、上中K、ミドル、ヒザ)
穿陰掌(せんいんしょう)	⬂P	中段	16	立ち	−3	−2	+3	+3	+3	背・腹	中P	
落撃掌(らくげきしょう)	⬂PP	中段	17	立ち	−10	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	中P	
掃勾手(そうこうしゅ)	⬇⬂P	特殊下段	12	しゃがみ	−6	−3	+1	+1	+1	背・腹	下P	
連掃勾手(れんそうこうしゅ)	⬇⬂PP	下段	12	しゃがみ	−10	−6	+1	+1	+1	背・腹	下P	
騰撃捶(とうげきすい)	⬃P	下段	12	しゃがみ	−12	−6	−5	−5	−5	背・腹	下P	
騰撃連捶(とうげきれんすい)	⬃PP	下段	8	しゃがみ	−16	−6	−4	−4	−4	背・腹	下P	
騰空撃掌(とうくうげきしょう)	⬀P	中段	25	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	
穿心腿(せんしんたい)	K	上段	25	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上K	Gでキャンセル可
穿心腿(せんしんたい)	➡K	上段	25	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上K	踏み込む、Gでキャンセル可
連旋腿(れんせんたい)	KK	上段	17	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上K	
勾手提膝(こうしゅていしつ)	⇨K	中段	20	立ち	−5	±0	+3	+3	+6	背・腹	ヒザ	切替A1
勾手提膝〜換歩(こうしゅていしつ〜かんぽ)	⇨K⇨⇦	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	切替A1、換歩へ移行
勾手提膝(ver.VF3)(こうしゅていしつ(Ver.VF3))	⇨K	中段	25	立ち	−12	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ヒザ	切替A2
斧刃脚(ふじんきゃく)	⇨⇨K	中段	10	立ち	−10	−6	−4	−4	−4	背・腹	中K	
斧刃連端脚(ふじんれんたんきゃく)	⇨⇨KK	中段	23	立ち	−12	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中K	
旋腿(せんたい)	⇦K	特殊上段	18	立ち	−4	+1	+4	+4	+4	−・腹	上K	
旋腿取面(せんたいしゅめん)	⇦KP	特殊上段	15	立ち	−3	+1	+6	+6	+14	背・腹	上P	
旋腿〜換歩(せんたい〜かんぽ)	⇦K⇨⇦	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	換歩へ移行
後蹴腿(こうしゅうたい)	⇦⇦K	上段	23	立ち	−5	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上K	振り向き状態へ移行
軌腿(あつたい)	⇩K	下段	12	しゃがみ	−15	−6	−1	−1	−1	背・−	下K	
前掃腿(ぜんそうたい)	⇩KK	下段	20	しゃがみ	−18	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	下K	
登旋腿(とうせんたい)	⇩KK+G	上段	30	立ち	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	上回転	覚−1
旋風腿(せんぷうたい)	⇧K	中段	21	立ち	−4	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	ミドル	
掛統腿(かとうたい)	⇧KK	上段	25	立ち	−4	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	上K	
弾腿(だんたい)	⬂K	中段	24	立ち	−6	−1	+7	+7	+7	背・−	ミドル	硬化H+2
穿弓腿(せんきゅうたい)	⬃K	下段、下段	7、20	しゃがみ	−30	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	下K	
閃転空脚(せんてんくうきゃく)	⬀K	中段	20	立ち	−42	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
双耳旋風(そうじせんぷう)	P+K	中段	20	立ち	−4	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	中両手	覚−1
転身偸歩双手(てんしんとうほそうしゅ)	⇨P+K	中段	22	立ち	−2	+2	+5	+5	+5	−・腹	中両手	振り向き状態へ移行、⇦で通常構えへ移行
転身偸歩双手脚(てんしんとうほそうしゅきゃく)	⇨P+KK	中段	20	立ち	−13	−7	−6	−6	−6	背・腹	ミドル	
挿勾手(そうこうしゅ)	⇨⇨P+K	上段	14	立ち	±0	+2	+6	+6	+6	背・腹	上P	
蟷螂腰斬(とうろうようざん)	⇨⇨P+KP	中段	20	立ち	−10	+1	+6	+6	+6	背・腹	中P	
右勾心(うこうしん)	⇦⇨P+K	上段	10	立ち	−3	+3	+7	+7	+7	背・腹	上P	
流星連勾手(りゅうせいれんこうしゅ)	⇦⇨P+KP	中段	14	立ち	−10	−4	+1	+1	+1	背・腹	中P	
連三捶盤肘(れんさんすいばんちゅう)	⇦⇨P+KPP	中段	14	立ち	−10	+2	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中ヒジ	硬化H +4
泰山双勾手(たいざんそうこうしゅ)	⇦P+K	上段	25	立ち	+2	頭崩	頭崩	頭崩	頭崩	背・腹	上両手	タメ可、覚−2
泰山双勾手(たいざんそうこうしゅ)	⇦P+K (最大タメ)	中段	38	立ち	よろけ	頭崩	頭崩	頭崩	頭崩	背・腹	中両手	覚−2
後歩八翻錘(こうほはちほんすい)	⇦⇦P+K	上段	14	立ち	−10	+19	+24	+24	+24	背・腹	上P	
偸歩掃手(とうほそうしゅ)	⇩P+K	下段	15	しゃがみ	−14	−3	+2	+2	+2	背・−	下P	⇦で振り向き状態へ移行
托臂補心掌(たくひほしんしょう)	⬇⇨P+K	中段	20	立ち	−6	+2	+6	+6	+6	背・腹	中両手	
縦跳穿掌(じゅうちょうせんしょう)	⇧P+K	中段	20	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	中P	
翻錘(ほんすい)	⬂P+K	上段	16	立ち	−2	+12	+16	+16	+16	背・腹	上P	
坐盤取宝(ざばんしゅほう)	⬂⬂P+K	中段	18	立ち	−6	−1	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中P	
斜歩斜掃捶(しゃほしゃそうすい)	⬃P+K	下段	17	立ち	−15	−6	+1	+1	+1	−・腹	下P	
転身撩陰脚(てんしんりょういんきゃく)	⇨K+G	中段	24	立ち	−12	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	中回転	
下旋腿背転(かせんたいはいてん)	⇦⇦K+G	上段	24	立ち	−1	±0	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	上K	振り向き状態へ移行
旋風落脚(せんぷうらくきゃく)	⇦⇨K+G	中段	25	立ち	−3	+6	+6	+6	+6	背・腹	中K	振り向き状態へ移行、覚−1
旋風背双手(せんぷうはいそうしゅ)	⇦⇨K+G⇩P	特殊中段	12	立ち	−12	−2	−1	−1	−1	−・腹	中両手	
旋風背双手(せんぷうはいそうしゅ)	⇦⇨K+G⬃P	特殊中段	12	立ち	−4	+1	+4	+4	+4	−・腹	中両手	振り向き状態へ移行
旋風躍脚(せんぷうしょうきゃく)	⇦⇨K+G⇩K	下段	22	立ち	−10	足崩	足崩	足崩	足崩	背・腹	下K	振り向き状態へ移行
後掃腿(こうそうたい)	⇩K+G	下段	21	しゃがみ	−21	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	下回転	
疾地掃腿(しっちそうたい)	⬂K+G	下段	24	しゃがみ	−21	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	下回転	
前掃転身脚(ぜんそうてんしんきゃく)	⬃K+G	下段	20	立ち	−10	+4	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	下K	振り向き状態へ移行
破骨手(はこつしゅ)	P+K+G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	ヒット時にダウンしない上中Pヒジを受け止める
截脛手(せっけいしゅ)	⇩P+K+G	特殊行動	−	しゃがみ	−	−	−	−	−	−	−	ヒット時にダウンしない下PKを受け止める
閃身歩(せんしんぽ)	P+K+G or ⇩P+K+G (成功時)⇩or⇧	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	
斜前歩(しゃぜんぽ)	⬂or⬀P+K+G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	
斜前歩〜翻錘(しゃぜんぽ〜ほんすい)	⬂or⬀P+K+GP	上段	16	立ち	+2	+12	+16	+16	+16	背・腹	上P	

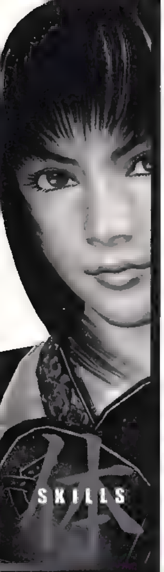
結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況 ガード	ヒット	C小	C中	C大	避け	当て身属性	備考
斜前歩～斜掃捶(しゃぜんほ～しゃそうすい)	⇘or⇗P+K+GP+K	下段	20	立ち	−16	±0	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	下P	硬化Hダウン
斜後歩(しゃこうほ)	⇙or⇖P+K+G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	コマンド変更
磨盤手(まばんしゅ)	(避け中)P+K+G	特殊上段	30	立ち	±0	叩き	叩き	叩き	叩き	−・−	上P	覚−1
換歩中の打撃技												
換歩頂肘(かんぽちょうちゅう)	換歩中P	中段	20	立ち	−3	+4	+6	+6	+6	背・−	中ヒジ	さばき効果(対・上中Pヒジ)、振り向き状態へ移行
蟷螂取眼(とうろうしゅがん)	換歩中PP	上段	15	立ち	+2	+5	+8	+8	+8	背・腹	上P	覚−1
換歩提膝(かんぽていしつ)	換歩中K	中段	20	立ち	−3	+3	+24	+24	+24	背・腹	ヒザ	
ジャンプ攻撃												
騰空背撃掌(とうくうはいげきしょう)	(上昇中)P	中段	25	立ち	−16	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	
落歩統捶(らくほとうすい)	(空中)P	中段	25	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	
騰空踵脚(とうくうしょうきゃく)	(空中)K	中段	22	立ち	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中K	
地掃踵脚(ちそうしょうきゃく)	(着地ぎわ)K	下段	20	立ち	−18	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	下K	
背後攻撃												
背連穿掌(はいれんせんしょう)	(敵背後)P	上段、上段	12、12	立ち	−6	−3	+2	+2	+2	背・腹	上P	Pからの技につながる
背歩掃手(はいほそうしゅ)	(敵背後)⇩P	下段	24	立ち	−10	−3	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	下P	硬化H ダウン
後穿脚(こうせんきゃく)	(敵背後)K	上段	25	立ち	+3	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	上K	
廻掛脚(かいかきゃく)	(敵背後)⇩K	下段	20	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	下K	
背身尖掌(はいしんせんしょう)	(敵背後)P+K	上段	14	立ち	−11	±0	+3	+5	+6	背・腹	上P	先行入力
背身錯捶(はいしんさくすい)	(敵背後)P+K	中段	14	立ち	−4	+4	+6	+6	+6	背・腹	中ヒジ	
壁技												
垂翔後脚(すいしょうこうきゃく)	(壁正面)⇨P+K+G	中段	30	立ち	よろけ	+11	+11	+12	+12	−・−	中両足	
壁回翻脚(へきかいほんきゃく)	(壁正面)⇗P+K+G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	
ダウン攻撃												
落穿手(らくせんしゅ)	(敵ダウン中)⇘P	ダウン攻撃	12	立ち	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	Pダウン	
飛転落腿(ひてんらくたい)	(敵ダウン中)⇧P	ダウン攻撃	22	立ち	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	−	
起き上がり攻撃												
穿弓運腿(せんきゅうれんたい)	(うつ伏せ足)KKK	中段、中段	10、10	立ち	−6	±0	±0	±0	±0	背・腹	中回転	
背登起脚(はいとうききゃく)	(うつ伏せ足・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
背登起脚(はいとうききゃく)	(うつ伏せ足・横転)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・腹	中K	
背登起脚(はいとうききゃく)	(うつ伏せ足・前転)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
跳転踵脚(ちょうてんしょうきゃく)	(うつ伏せ頭)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・腹	中両足	
登旋脚(とうせんきゃく)	(うつ伏せ頭・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
登旋脚(とうせんきゃく)	(うつ伏せ頭・横転)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
登旋脚(とうせんきゃく)	(うつ伏せ頭・後転)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
登旋脚(とうせんきゃく)	(仰向け足)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	−・−	中回転	
登旋脚(とうせんきゃく)	(仰向け足・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
登旋脚(とうせんきゃく)	(仰向け足・横転)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	−・−	中回転	
登旋脚(とうせんきゃく)	(仰向け足・後転)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
背登起脚(はいとうききゃく)	(仰向け頭)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・−	ミドル	
背登起脚(はいとうききゃく)	(仰向け頭・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
背登起脚(はいとうききゃく)	(仰向け頭・横転)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・−	ミドル	
背登起脚(はいとうききゃく)	(仰向け頭・前転)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
疾地背旋腿(しっちはいせんたい)	(うつ伏せ足)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+3	+3	+3	−・−	下回転	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(うつ伏せ足・ディレイ)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(うつ伏せ足・横転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−3	+4	+6	+6	+6	−・−	下回転	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(うつ伏せ足・前転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(うつ伏せ頭)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	±0	+2	+2	+2	−・−	下回転	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(うつ伏せ頭・ディレイ)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(うつ伏せ頭・横転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+6	+6	+6	−・−	下回転	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(うつ伏せ頭・後転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(仰向け足)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+5	+5	+5	−・−	下回転	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(仰向け足・ディレイ)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(仰向け足・横転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+7	+7	+7	−・−	下回転	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(仰向け足・後転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(仰向け頭)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+4	+4	+4	−・−	下回転	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(仰向け頭・ディレイ)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(仰向け頭・横転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	±0	+3	+3	+3	−・−	下回転	
疾地旋腿(しっちせんたい)	(仰向け頭・前転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状況 ヒット	投げ抜け	受け身	投げ抜けコマンド	備考
投げ技								
破刀手秋腿(はとうしゅしゅうたい)	P+G	上段投げ	40	ダウン	−6	−	P+G	
採取砲錘(さいしゅほうこう)	⇨⇨P+G	上段投げ	50	ダウン	−6	可	⇨P+G	覚−1
貼身双勾手(てんしんそうこうしゅ)	⇨⇘⇩⇙⇦P+G	上段投げ	60	ダウン	−6	−	⇦P+G	覚−1
七星天分肘(しちせいてんぶんちゅう)	⇦P+G	上段投げ	40	ダウン	−25	−	⇦P+G	
飛転双空脚(ひてんそうくうきゃく)	⇦⇨P+G	上段投げ	50	ダウン	−6	−	⇨P+G	
腰斬(ようざん)	⇦⇘P+G	上段投げ	20	よろけ	−6	−	⇘P+G	
五打連環勢(ごだれんかんへき)	⇦⇙⇩⇘⇨P+G	上段投げ	55	ダウン	−6	ジャスト	⇨P+G	ジャスト受け身時はダメージ45
登山翻単脚(とざんほんしゃきゃく)	⬇⇨P+G	上段投げ	30	ダウン	−6	−	⇨P+G	
擺下尖転(はいかせんてん)	⇘P+G	上段投げ	0	+12	−6	−	⇘P+G	
蟷螂跳飛双勾手(とうろうちょうひそうこうしゅ)	⇘⇘P+G	上段投げ	45	ダウン	−6	ジャスト	⇘P+G	ジャスト受け身時はダメージ40
仆歩(ぼくほ)	⇨⇙P+G	上段キャッチ	0	+1	−	−	−	
翼進(よくしん)	⇨⇙P+G⇩or⇧	投げコンボ	0	+5	−	−	−	
落首断腿(らくしゅだんたい)	⇨⇙P+G⇩P+G	投げコンボ	55	ダウン	−6	−	⇦P+G	
落首双手(らくしゅそうしゅ)	⇨⇙P+G⇧P+G	投げコンボ	55	ダウン	−6	−	⇨P+G	
連環錯捶1(れんかんさくすい1)	⇨⇙P+GP	投げコンボ	16	−4	−10	−	⇨G	
連環錯捶2(れんかんさくすい2)	⇨⇙P+GPP	投げコンボ	16	−6	−10	−	−	
連環錯捶3(れんかんさくすい3)	⇨⇙P+GPPP	投げコンボ	16	+6	−10	−	−	
翻身提膝(ほんしんていしつ)	(敵右)P+G	上段投げ	40	ダウン	−6	−	⇨P+G	
翻身提膝(ほんしんていしつ)	(敵左)P+G	上段投げ	40	ダウン	−6	−	⇦P+G	
連勾手背襲(れんこうしゅはいしゅう)	(敵後ろ向き)P+G	上段投げ	50	ダウン	−	−	−	覚−1



結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ



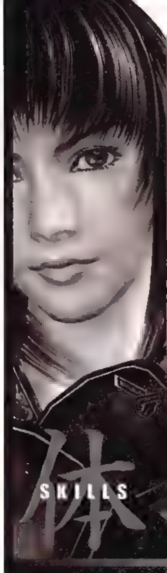
梅小路　葵
AOI UMENOKOUJI

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況 ガード	ヒット	C小	C中	C大	避け	当て身属性	備考
打突(だとつ)	P	上段	10	立ち	+1	+5	+8	+8	+8	背・腹	上P	
打突(だとつ)	➡P	上段	10	立ち	+1	+5	+8	+8	+8	背・腹	上P	踏み込む
二連突(にれんとつ)	PP	上段	10	立ち	−6	−5	−3	−1	−1	背・腹	上P	
二連突横肘(にれんとつおうちゅう)	PPP	上段	12	立ち	−13	−10	−5	−5	−5	背・腹	上P	
連突小太刀(れんとつこだち)	PPPK	特殊中段	25	立ち	−13	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ヒザ	P+K+Gで天地陰陽へ移行、しゃがみG −5
連突草薙(れんとつくさなぎ)	PPP⇩K	下段	20	しゃがみ	−18	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	下回転	寸止め可、P+K+Gで天地陰陽へ移行
二連突横打(にれんとつおうだ)	PP⇨P	中段	19	立ち	−6	−5	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	中ヒジ	寸止め可
連突絹車(れんとつきぬぐるま)	PP⇨PP	中段	20	立ち	−12	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	中ヒジ	寸止め可
連突流旋(れんとつりゅうせん)	PP⇩or⇧P	上段	16	立ち	−4	−2	+4	+4	+4	※1	上P	寸止め可
連突流旋～流舞(れんとつりゅうせん～りゅうぶ)	PP⇩or⇧P⇦	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	
連突流旋双掌(れんとつりゅうせんそうしょう)	PP⇩or⇧PP	中段	18	立ち	−14	−1	+6	+6	+6	背・腹	中両手	寸止め可
二連突釘脚(にれんとつくぎきゃく)	PPK	上段	20	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上K	
掌蹴り重ね(しょうげりがさね)	PK	上段	18	立ち	−6	+2	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上K	
中段肘当て(ちゅうだんひじあて)	⇨P	中段	16	立ち	−5	−1	+5	+5	+5	背・腹	中ヒジ	
旋桜(つむじさくら)	⇨PP	中段	15	立ち	−10	−1	+1	+1	−2	−・腹	中P	寸止め可
衣車(ころもぐるま)	⇨⇨P	中段	25	立ち	−6	+2	+4	+4	+4	−・腹	中ヒジ	寸止め可
扇払い(おうぎばらい)	⇨⇦P	上段	10	立ち	+1	+5	+7	+7	+7	−・−	上P	さばき効果(対・上中K、ミドル、ヒザ)、覚−2
香月楼(かげつろう)	⇦P	上段	19	立ち	−2	+2	+4	+4	+4	−・−	上P	P+K+Gで天地陰陽へ移行
重ね当て(かさねあて)	⇦⇨P	中段、中段	10、15	立ち	−6	+2	+4	+4	+4	背・腹	中P	
天開(てんかい)	⇦⇨P(ヒット時)P+G	打撃投げ	25	立ち	−	ダウン	−	−	−	−	−	
渦巻手刀(うずまきしゅとう)	⇦⇦P	上段	14	立ち	±0	+2	+5	+5	+5	背・腹	上P	振り向き状態へ移行
両止(りょうし)	⇦⇘P	特殊中段	16	立ち	−4	−2	+2	+2	腹崩	背・腹	中両手	しゃがみG　+1
下段掌打(げだんしょうだ)	⇩P	特殊下段	9	しゃがみ	−4	+3	+5	+5	+5	背・腹	下P	
無双破(むそうは)	⬇⇘P	中段	18	立ち	−10	−2	+2	+2	+2	背・腹	中ヒジ	
袖車(そでぐるま)	⬇⇘P(カウンター時)⇦P+G	打撃投げ	25	立ち	−	ダウン	−	−	−		−	
鳳凰手(ほうおうしゅ)	⇘P	中段	15	立ち	−4	+1	+13	+13	+13	背・腹	中P	コマンド変更
脛砕き(すねくだき)	⇗P	下段	20	立ち	−11	−1	+12	+12	+12	背・−	下P	
上蹴り(うえげり)	K	上段	21	立ち	−4	−2	+3	ダウン	ダウン	背・腹	上K	切替B1、硬化H +2
上蹴り～打突(うえげり～だとつ)	KP	上段	8	立ち	−4	+3	+5	+5	+5	背・腹	上P	切替B1
上蹴り(ver.VF4)(うえげり)	K	上段	20	立ち	−5	−4	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上K	切替B2
鎖鎌(くさりがま)	KK	中段	16	立ち	−13	−1	+5	+5	+5	背・腹	中K	切替B2、覚−1
雷刃破(らいじんは)	⇨K	中段	20	立ち	−6	−2	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ヒザ	P+K+Gで天地陰陽へ移行
雲蹴り(くもげり)	⇨KK	上段	20	立ち	−16	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上K	
霞蹴り(かすみげり)	⇩K	下段	16	立ち	−14	−4	−2	−2	−2	背・腹	下K	
霞凪(かすみなぎ)	⇩KP	上段	10	立ち	−6	−1	+3	+3	+3	背・腹	上P	
霞連掌(かすみれんしょう)	⇩KPP	中段	18	立ち	−10	−3	+2	腹崩	腹崩	背・腹	中P	覚−1
下段蹴り当て(げだんけりあて)	⬇or⇘K	下段	10	しゃがみ	−14	−6	2	−2	2	背・腹	下K	
前蹴り(まえげり)	⇘K	中段	21	立ち	−5	±0	+8	+8	+8	背・腹	ミドル	硬化H +2
平手1(ひらて)	P+K	上段	8	立ち	6	±0	±0	±0	±0	背・腹	上P	覚−1
平手2(ひらて)	P+KP	上段	9	立ち	−6	±0	+2	+2	+2	背・腹	上P	覚−1
平手3(ひらて)	P+KPP	上段	9	立ち	−12	3	3	−3	−3	−・腹	上P	覚−1
天狗落とし(てんぐおとし)	(立ち途中)P+K	中段	16	立ち	−6	−2	尻餅	尻餅	尻餅	背・腹	中P	

※1　アオイの移動方向と同じ側に避ける。

結城　晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路　葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守　剛
ブラッド・バーンズ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況 ガード	ヒット	C小	C中	C大	避け	当て身属性	備考
横打(おうだ)	⇨P+K	中段	20	立ち	−5	−4	+5	+5	+5	背・−	中P	
横周肘当て(おうしゅうひじあて)	⇨P+KP	中段	15	立ち	−12	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	中ヒジ	寸止め可
山勢巌(さんせいがん)	⇨⇨P+K	中段	21	立ち	−4	−1	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中ヒジ	切替A1
桜華(おうか)	⇨⇨P+KP	上段	20	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上両手	切替A1
浮桜(ふざくら)	⇨⇨P+K	中段	16	立ち	−2	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中ヒジ	切替A2
上勢柳扇掌(じょうせいりゅうせんしょう)	⇦⇦P+K	上段	16	立ち	−13	頭崩	頭崩	頭崩	頭崩	背・腹	上P	寸止め可、覚−1
双掌打(そうしょうだ)	⇦⇨P+K	中段	20	立ち	−4	腹崩	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中両手	
陰掌(いんしょう)	⇦⇘P+K	中段	18	立ち	−6	−1	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中P	
心中突き(しんちゅうづき)	⇩⇘⇨P+K	中段	21	立ち	−10	−4	−1	−1	−1	背・腹	中P	さばき効果(対・上中Pヒジ)
流旋(りゅうせん)	⇘or⇗P+K	上段	16	立ち	−4	−2	+4	+4	+4	※1	上P	寸止め可
流旋〜流舞(りゅうせん〜りゅうぶ)	⇘or⇗P+K⇦	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	
流旋双掌(りゅうせんそうしょう)	⇘or⇗P+KP	中段	18	立ち	−14	−1	+6	+6	+6	背・腹	中両手	寸止め可
袖伸剣(そでしんけん)	⇘⇘P+K	特殊中段	20	立ち	−12	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	コマンド変更、寸止め可、P+K+Gで天地陰陽へ移行
紫雨(しぐれ)	K+G	上段	22	立ち	−3	+1	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	上回転	
上段蹴り当て(じょうだんけりあて)	⇨K+G	上段	18	立ち	−6	−3	+1	+1	+1	背・−	上K	
水月突(すいげつとつ)	⇨K+GP	中段	15	立ち	+4	腹崩	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中P	さばき効果(対・上Pヒジ、上中K、ミドル)、覚−1
拝み蹴り(おがみげり)	⇦K+G	中段	23	立ち	−7	−3	足崩	足崩	足崩	背・腹	中両足	さばき効果(対・ミドル)、振り向き状態へ移行
草薙(くさなぎ)	⇩K+G	下段	20	しゃがみ	−19	−6	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	下回転	寸止め可、P+K+Gで天地陰陽へ移行
身躱し横打(みかわしおうだ)	(避け中)P+K+G	中段	22	立ち	−15	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	中P	
天地陰陽中の打撃技												
天地陰陽(てんちいんよう)	⇦P+K+G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	P+K+G押したままで構え維持
流水(りゅうすい)	天地陰陽中⇩or⇧	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	
流扇(りゅうせん)	天地陰陽中⇩or⇧P	中段	19	立ち	−10	−1	腹崩	腹崩	腹崩	−・−	中P	硬化H 腹崩
ジャンプ攻撃												
飛び手刀(とびしゅとう)	(上昇中)P	中段	25	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	
飛び手刀(とびしゅとう)	(空中)P	中段	25	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	
飛び前蹴り(とびまえげり)	(上昇中)K	中段	18	立ち	+1	+3	+7	+10	+11	背・腹	中両足	
飛び踵蹴り(とびかかとげり)	(空中)K	中段	20	立ち	−6	+5	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
飛び踵蹴り(とびかかとげり)	(着地ぎわ)K	中段	20	立ち	−10	+4	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ミドル	硬化H +7
背後攻撃												
手刀廻り(しゅとうまわり)	(敵背後)P	上段	12	立ち	+2	+5	+8	+8	+8	背・−	上P	Pからの技につながる
廻り手刀(まわりしゅとう)	(敵背後)⇩P	下段	14	立ち	−4	+2	+5	+5	+5	背・腹	下P	
足刀蹴り(そくとうげり)	(敵背後)K	上段	20	立ち	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上K	
廻り脛蹴り(まわりすねげり)	(敵背後)⇩K	下段	20	立ち	−3	−2	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	下K	硬化H +2
廻り下蹴り(まわりしたげり)	(敵背後)⬇K	下段	12	しゃがみ	−5	−1	+1	+1	+1	背・腹	下K	
ダウン攻撃												
縦手刀(たてしゅとう)	(敵ダウン)⇘P	ダウン攻撃	10	立ち	-	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	Pダウン	
空勢駒手刀(くうせいこましゅとう)	(敵ダウン)⇧P	ダウン攻撃	20	立ち	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	−	
空勢瓦突蹴り(くうせいがとつげり)	(敵ダウン)⇧K+G	ダウン攻撃	25	立ち	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	−	
起き上がり攻撃												
雲割り(くもわり)	(うつ伏せ足)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・腹	中K	
縦割り(たてわり)	(うつ伏せ足・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
縦割り(たてわり)	(うつ伏せ足・横転)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・腹	中K	
縦割り(たてわり)	(うつ伏せ足・前転)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
霞切り(かすみぎり)	(うつ伏せ頭)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	−・	中回転	
霞切り(かすみぎり)	(うつ伏せ頭・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	



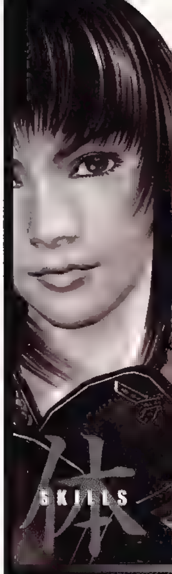
結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況 ガード	ヒット	C小	C中	C大	避け	当て身属性	備考
起き上がり攻撃												
霞切り(かすみぎり)	(うつ伏せ頭・横転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
霞切り(かすみぎり)	(うつ伏せ頭・後転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
霞切り(かすみぎり)	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	−・−	中回転	
霞切り(かすみぎり)	(仰向け足・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
霞切り(かすみぎり)	(仰向け足・横転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	−・−	中回転	
霞切り(かすみぎり)	(仰向け足・後転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
縦割り(たてわり)	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・−	ミドル	
縦割り(たてわり)	(仰向け頭・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
縦割り(たてわり)	(仰向け頭・横転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・−	ミドル	
縦割り(たてわり)	(仰向け頭・前転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
水面切り(みなもぎり)	(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+3	+3	+3	−・−	下回転	
水切り(みずぎり)	(うつ伏せ足・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
水切り(みずぎり)	(うつ伏せ足・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−3	+4	+6	+6	+6	−・−	下回転	
水切り(みずぎり)	(うつ伏せ足・前転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
水切り(みずぎり)	(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	±0	+2	+2	+2	−・−	下回転	
水切り(みずぎり)	(うつ伏せ頭・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
水切り(みずぎり)	(うつ伏せ頭・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+6	+6	+6	−・−	下回転	
水切り(みずぎり)	(うつ伏せ頭・後転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
水切り(みずぎり)	(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+5	+5	+5	−・−	下回転	
水切り(みずぎり)	(仰向け足・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	−2	−2	−2	−・−	下回転	
水切り(みずぎり)	(仰向け足・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+7	+7	+7	−・−	下回転	
水切り(みずぎり)	(仰向け足・後転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
水切り(みずぎり)	(仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+4	+4	+4	−・−	下回転	
水切り(みずぎり)	(仰向け頭・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
水切り(みずぎり)	(仰向け頭・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	±0	+3	+3	+3	−・−	下回転	
水切り(みずぎり)	(仰向け頭・前転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状況 ヒット	投げ抜け	受け身	投げ抜けコマンド	備考
投げ技								
小当て(こあて)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−8	−	Ⓟ+Ⓖ	
引違い(ひきちがい)	Ⓟ+Ⓖ⇨	上段投げ	0(壁20)	+15	−8	−	Ⓟ+Ⓖ	壁ヒット時はダメージ変化
引違い(ひきちがい)	Ⓟ+Ⓖ⇦	上段投げ	0(壁20)	+10	−8	−	Ⓟ+Ⓖ	壁ヒット時はダメージ変化
引違い(ひきちがい)	Ⓟ+Ⓖ⇩or⇧	上段投げ	0	+11	−8	−	Ⓟ+Ⓖ	
送り手回し(おくりてまわし)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	−6	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	覚−1
合気投げ(あいきなげ)	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−6	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
諸手引き(もろてびき)	⬇⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	ダウン	−6	−	⇦Ⓟ+Ⓖ	
木の葉落とし(このはおとし)	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	ダウン	−3	−	⇘Ⓟ+Ⓖ	
朧車(おぼろぐるま)	⇘⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	42	ダウン	−3	−	⇘Ⓟ+Ⓖ	
半月巴(はんげつは)	⇙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	ダウン	−8	−	⇙Ⓟ+Ⓖ	
蝶絡み(ちょうがらみ)	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	30	±0	−6	−	⇦Ⓟ+Ⓖ	
脇絡み(わきがらみ)	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	20	+5	−6	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
弓身固め(ゆみがため)	(脇絡みor蝶絡み中)⇨⇩or⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	20	ダウン	−6	−	⇩Ⓟ+Ⓖ	
糸巻き(いとまき)	(脇絡みor蝶絡み中)⇨⇧or⇦⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	35	ダウン	−6	−	⇧Ⓟ+Ⓖ	
海老折り(えびおり)	(弓身固め中)⇩⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	25	ダウン	−6	−	⇧Ⓟ+Ⓖ	
櫂引き(かいびき)	(弓身固め中)⇧⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	26	ダウン	−6	−	⇩Ⓟ+Ⓖ	

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状況		受け身	投げ抜けコマンド	備考
				ヒット	投げ抜け			
桐枝落とし(きりえおとし)	⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	57	ダウン	−6	−	⇦Ⓟ+Ⓖ	
大木倒し(たいぼくたおし)	⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−6	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
大木砕き(たいぼくくだき)	⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓚ+Ⓖ	投げコンボ	20	ダウン	−	ジャスト	−	ジャスト受け身時はダメージ15
五月雨(さみだれ)	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−6	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
綾手取り(あやてとり)	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−6	ジャスト	⇦Ⓟ+Ⓖ	ジャスト受け身時はダメージ35
杉倒し(すぎたおし)	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	−	−	−	
手極め倒身(てきめとうしん)	(敵しゃがみ)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	50	ダウン	−6	−	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
真之位(しんのくらい)	(敵しゃがみ)⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	53	ダウン	−6	−	⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
五月雨(さみだれ)	(敵右しゃがみ)⇙or⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	40	ダウン	−6	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
綾手取り(あやてとり)	(敵左しゃがみ)⇙or⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	40	ダウン	−6	−	⇦Ⓟ+Ⓖ	
杉倒し(すぎたおし)	(敵後ろ向きしゃがみ)⇙or⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	50	ダウン	−	−	−	
枝砕き(えだくだき)	(敵仰向け足側ダウン)⇩or⇘Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	26	ダウン	±0	−	⇩or⇘or⇙Ⓟ+Ⓖ	
浮葉陣(ふようじん)	(敵仰向け頭側ダウン)⇩or⇘Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	26	ダウン	±0	−	⇩or⇘or⇙Ⓟ+Ⓖ	
雲水(うんすい)	(敵うつ伏せ足側ダウン)⇩or⇘Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	26	ダウン	±0	−	⇩or⇘or⇙Ⓟ+Ⓖ	
不動陣(ふどうじん)	(敵うつ伏せ頭側ダウン)⇩or⇘Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	26	ダウン	±0	−	⇩or⇘or⇙Ⓟ+Ⓖ	
当て身技								
転身入身(てんしんにゅうしん)	⇦or⇙Ⓟ+Ⓚ (対・右上中Ⓟ)	当て身	25+α	ダウン	−	−	−	
渦捻り(うずねり)	⇦or⇙Ⓟ+Ⓚ (対・左上中Ⓟ)	当て身	25+α	ダウン	−	−	−	
楔落とし(くさびおとし)	⇦or⇙Ⓟ+Ⓚ (対・右上中Ⓚ)	当て身	20+α	ダウン	−	−	−	
枝割き(えださき)	⇦or⇙Ⓟ+Ⓚ (対・左上中Ⓚ)	当て身	20+α	ダウン	−	−	−	
龍の顎門(りゅうのあぎと)	⇦or⇙Ⓟ+Ⓚ (対・上中ヒジ)	当て身	30+α	ダウン	−	−	−	
小波(こなみ)	⇦or⇙Ⓟ+Ⓚ (対・上中回転)	当て身	0	+19	−	−	−	
両衣(りょうころも)	⇦or⇙Ⓟ+Ⓚ (対・上中両手)	当て身	20+α	ダウン	−	−	−	
旋風(つむじ)	⇦or⇙or⇩Ⓟ+Ⓚ (対・上中下両足)	当て身	0	−	−	−	−	
蔦かずら(つたかずら)	⇙Ⓟ+Ⓚ (対・右ミドル)	当て身	30+α	ダウン	−	−	−	
扇裂き(おうぎさき)	⇙Ⓟ+Ⓚ (対・左ミドル)	当て身	30+α	ダウン	−	−	−	
落ち葉舞い(おちばまい)	⇙Ⓟ+Ⓚ (対・右ヒザ)	当て身	30+α	ダウン	−	−	−	
風車輪(ふうしゃりん)	⇙Ⓟ+Ⓚ (対・左ヒザ)	当て身	30+α	ダウン	−	−	−	
大渦(おおうず)	⇙Ⓟ+Ⓚ (対・サマー)	当て身	25+α	ダウン	−	−	−	
襷七条(たすきしちじょう)	⇙Ⓟ+Ⓚ (対・肩)	当て身	20+α	ダウン	−	−	−	
颪羽織(おろしはおり)	⇙Ⓟ+Ⓚ (対・背中)	当て身	30+α	ダウン	−	−	−	
千鳥(ちどり)	⇙or⇩Ⓟ+Ⓚ (対・中下頭)	当て身	25+α	ダウン	−	−	−	
扇流(せんりゅう)	⇩Ⓟ+Ⓚ (対・下Ⓟ)	当て身	25+α	ダウン	−	−	−	
楓落とし(かえでおとし)	⇩Ⓟ+Ⓚ (対・下Ⓚ)	当て身	25+α	ダウン	−	−	−	
小波(こなみ)	⇩Ⓟ+Ⓚ (対・下回転)	当て身	0	+25	−	−	−	
裏小手返し(うらこてがえし)	⇨or⇘Ⓟ+Ⓚ (敵背後、対・上中Ⓟ)	当て身	30+α	ダウン	−	−	−	
裏扇流(うらせんりゅう)	⇨or⇘Ⓟ+Ⓚ (敵背後、対・上中Ⓚ)	当て身	30+α	ダウン	−	−	−	
護り蓑(まもりみの)	Ⓟ+Ⓚ (仰向け頭ダウン中、対・Ⓟダウン攻撃)	当て身	0	+15	−	−	−	
護り蓑(まもりみの)	Ⓟ+Ⓚ (仰向け頭ダウン中、対・Ⓚダウン攻撃)	当て身	0	+20	−	−	−	
鋏送り(はさみおくり)	Ⓟ+Ⓚ (仰向け足ダウン中、対・Ⓟダウン攻撃)	当て身	0	+15	−	−	−	
鋏送り(はさみおくり)	Ⓟ+Ⓚ (仰向け足ダウン中、対・Ⓚダウン攻撃)	当て身	0	+15	−	−	−	
流制手(りゅうせいしゅ)	天地陰陽中(対・上中Ⓟヒジ)	いなし	0	+20	−	−	−	
羽朧(はおぼろ)	天地陰陽中(対・上中Ⓚ)	いなし	0	+22	−	−	−	
半月車(はんげつぐるま)	天地陰陽中(対・ミドル)	いなし	0	+11	−	−	−	
半月車(はんげつぐるま)	天地陰陽中(対・ヒザ)	いなし	0	+19	−	−	−	



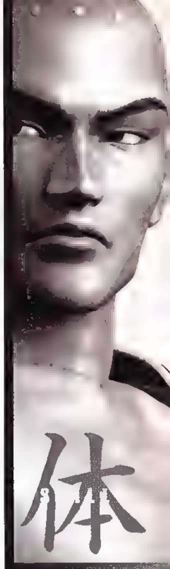
結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

雷飛
LEI-FEI

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況 ガード	ヒット	C小	C中	C大	避け	当て身属性	備考
打撃技												
冲撃(ちゅうげき)	Ⓟ	上段	12	立ち	−4	−1	+2	+2	+2	背・腹	上Ⓟ	切替B1
連拳(れんけん)	ⓅⓅ	中段	12	立ち	+1	+4	+4	+4	+4	背・腹	中Ⓟ	切替B1、独立式へ移行
連撃双掌破(れんげきそうしょうは)	ⓅⓅⓅ	中段	15	立ち	±0	+3	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中両手	切替B1、敗式へ移行
提膝衝拳(ていしつしょうけん)	Ⓟ	上段	12	立ち	−1	+2	+2	+4	+5	背・腹	上Ⓟ	切替B2
弓歩挑拳(きゅうほちょうけん)	ⓅⓅ	上段	12	立ち	−3	+3	+6	+6	+6	背・腹	上Ⓟ	切替B2、敗式へ移行
羅漢推山(らかんすいざん)	ⓅⓅⓅ	中段	18	立ち	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	中両手	切替B2
伏掃掌(ふくそうしょう)	⇩Ⓟ	特殊下段	9	しゃがみ	−4	+3	+5	+5	+5	背・腹	下Ⓟ	
鶴首捶撃(かくしゅすいげき)	⇨Ⓟ	中段	16	立ち	−6	−3	+1	+1	+1	−・腹	中Ⓟ	
鶴首捶連撃(かくしゅすいれんげき)	⇨ⓅⓅ	中段	16	立ち	−6	−2	+1	+1	+1	背・−	中Ⓟ	覚−1
撑掌(とうしょう)	⇨⇨Ⓟ	中段	23	立ち	−5	±0	+4	+4	+4	背・腹	中Ⓟ	硬化H +4
勇身拳撃(ゆうしんけんげき)	⇦Ⓟ	中段	21	立ち	−3	+1	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中Ⓟ	
羅拳撃(らけんげき)	⇦ⓅⓅ	中段	19	立ち	−10	ダウン	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中Ⓟ	覚−1
双翼撃(そうよくげき)	⇦⇨Ⓟ	中段	20	立ち	−4	+1	+3	+3	+3	背・腹	中両手	覚−1
烏龍盤打(うりゅうばんだ)	⇦⇗Ⓟ	中段、中段	10、15	立ち	−10	+3	+3	+3	+3	背・腹	中Ⓟ	敗式へ移行、覚−1×2
登天掌(とうてんしょう)	⬇⇨Ⓟ	中段	20	立ち	−10	−1	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中Ⓟ	切替A1、硬化H +1
双龍出海(そうりゅうしゅっかい)	⬇⇨Ⓟ	中段	25	立ち	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両手	切替A2
斜天掌(しゃてんしょう)	⇗⇗Ⓟ	中段	16	立ち	−5	−4	+3	+3	+3	背・腹	中Ⓟ	
斜天連掌(しゃてんれんしょう)	⇗⇗ⓅⓅ	中段	14	立ち	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中Ⓟ	
擺旋脚(はいせんきゃく)	Ⓚ	特殊上段	20	立ち	−10	−2	+4	+4	+4	背・−	上Ⓚ	敗式へ移行
擺旋脚〜仆腿(はいせんきゃく〜ぼくたい)	Ⓚ(ガードorヒット時)⇩	特殊行動	−	しゃがみ	−	−	−	−	−	−	−	仆腿へ移行
斧刃脚(ふじんきゃく)	⇩Ⓚ	下段	15	立ち	14	−4	−2	−2	−2	背・腹	下Ⓚ	
里合腿(りごうたい)	⇨Ⓚ	上段	21	立ち	−1	+4	+17	+17	+17	−・−	上Ⓚ	跨虎式へ移行
蹬脚(とうきゃく)	⇨⇨Ⓚ	中段	30	立ち	−13	尻餅	尻餅	尻餅	尻餅	背・腹	ミドル	Ⓚ押したままで独立式へ移行
斜前転身擺脚(しゃぜんてんしんはいきゃく)	⇧Ⓚ	上段	21	立ち	−6	−6	+2	+2	+2	−・−	上回転	跨虎式へ移行
転身旋風腿(てんしんせんぷうたい)	⇧ⓀⓀ	中段	20	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	中回転	
分脚(ぶんきゃく)	⇗Ⓚ	中段	21	立ち	−5	±0	+3	+3	+3	背・腹	中Ⓚ	硬化H +2
二起分脚(にきぶんきゃく)	⇙Ⓚ	中段	20	立ち	12	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	中Ⓚ	
金鶏独立(きんけいどくりつ)	Ⓟ+Ⓚ	中段	17	立ち	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ヒザ	
金剛壁拳(こんごうへきけん)	Ⓟ+ⓀⓅ	上段	15	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上Ⓟ	
金剛連環崩打(こんごうれんしんほうだ)	Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中段	15	立ち	−12	腹崩	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中Ⓟ	
馬歩捶(まほすい)	⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	21	立ち	−5	±0	+6	+6	+6	背・腹	中Ⓟ	
坐盤劈掌(ざばんへきしょう)	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	下段	15	立ち	−5	−3	+2	+2	+2	−・腹	下Ⓟ	
弓歩双風拳(きゅうほそうふうけん)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	上段	22	立ち	-5	頭崩	頭崩	頭崩	頭崩	背・腹	上両手	覚−1
双掌(そうしょう)	⇩Ⓟ+Ⓚ	中段	20	立ち	−2	+2	+7	+7	+7	背・腹	中Ⓟ	涅槃式へ移行
背身肘撃(はいしんちゅうげき)	⇩Ⓟ+ⓀⓅ	中段	20	立ち	−6	+3	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	背中	跨虎式へ移行
蝴蝶壁(こちょうへき)	⇩⇗⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	24	立ち	−12	ダウン	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中両手	さばき効果(対・上中Ⓟヒジ)
窩肚拳(かとけん)	⇗or⇙Ⓟ+Ⓚ	中段	16	立ち	−12	−2	±0	±0	±0	※1	中Ⓟ	
背折靠(はいせつこう)	⇗or⇙Ⓟ+ⓀⓅ	中段	20	立ち	−10	+2	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中ヒジ	跨虎式へ移行
挿捶撃(そうすいげき)	⇖Ⓟ+Ⓚ	中段	15	立ち	4	±0	+6	+6	+6	背・腹	中Ⓟ	
側端脚(そくたんきゃく)	Ⓚ+Ⓖ	上段	20	立ち	−1	+4	+6	+6	+6	−・腹	上Ⓚ	独立式へ移行
前掃腿(ぜんそうたい)	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段	20	しゃがみ	−18	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
半旋風(はんせんぷう)	⇨Ⓚ+Ⓖ	上段	30	立ち	−5	+1	+1	+1	+1	−・腹	上両足	振り向き状態へ移行、覚−2
旋風脚(せんぷうきゃく)	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中段	30	立ち	−3	+3	+5	+5	+5	−・−	中回転	跨虎式へ移行
翔飛脚(しょうひきゃく)	⇦Ⓚ+Ⓖ	上段	15	立ち	−10	−6	−3	−3	−3	−・腹	上Ⓚ	

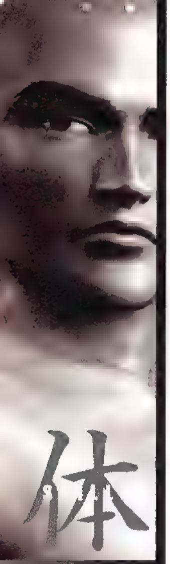
※1　レイの移動方向と逆側に避ける。

雷飛 LEI-FEI
結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ



技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況 ガード	ヒット	C小	C中	C大	避け	当て身属性	備考
翔飛連脚(しょうひれんきゃく)	⇦K+GK	上段	15	立ち	−5	−5	±0	±0	±0	−・腹	上K	独立式へ移行
双翔飛後掃腿(そうしょうひこうそうたい)	⇦K+GK⇩K	下段	20	しゃがみ	−18	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	下回転	
騰空転身脚(とうくうてんしんきゃく)	⇧K+G	中段	30	立ち	−4	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	中回転	
地旋跳脚1(ちせんちょうきゃく1)	⇙K+G	中段	21	しゃがみ	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
地旋跳脚2(ちせんちょうきゃく2)	⇙K+GK	中段	20	しゃがみ	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
伏身掃脚(ふくしんそうきゃく)	⇙⇙K+G	下段	20	立ち	−16	−15	足崩	足崩	足崩	背・腹	下K	
倒身腿(とうしんたい)	⇙⇙K+GK	特殊下段	20	ダウン	−	−	足崩	足崩	足崩	背・腹	下K	
倒身跳弓脚(とうしんちょうきゅうきゃく)	⇙⇙K+GKK	中段	20	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
倒身旋円脚(とうしんせんえんきゃく)	⇙⇙K+GKK+G	下段、上段	8、15	立ち	−11	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	下K	振り向き状態へ移行
双飛脚(そうひきゃく)	⇗K+G	中段	20	立ち	−10	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	中両足	
向側蹬脚(こうそくとうきゃく)	(避け中)P+K+G	中段	18	立ち	−3	−1	+5	+5	+5	−・−	中K	独立式へ移行
提膝側掌(ていしつそくしょう)	(避け中)P+K+GP	中段	12	立ち	−14	±0	+1	+1	+1	背・腹	中P	
敗式中の打撃技												
敗式(はいしき)	⇩P+K+G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	敗式へ移行
崩捶(ほうすい)	敗式中P	上段	10	立ち	−4	+2	+6	+6	+6	背・腹	上P	敗式へ移行
崩捶連撃(ほうすいれんげき)	敗式中PP	上段	15	立ち	+3	+5	+7	+7	+7	背・腹	上P	独立式へ移行
崩捶掌壁(ほうすいしょうへき)	敗式中PP+K	中段	27	立ち	+7	+10	+21	+21	+21	背・腹	中両手	硬化H +15
高弾腿(こうだんたい)	敗式中K	中段	21	立ち	−3	±0	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中K	独立式へ移行、硬化H +4
敗式前掃腿(はいしきぜんそうたい)	敗式中⇩K	下段	18	しゃがみ	−19	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	下回転	
旋風脚(せんぷうきゃく)	敗式中K+G	特殊上段	30	立ち	±0	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	上回転	敗式へ移行、覚−2
箭疾歩(せんしっぽ)	敗式中P+K	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・腹	中P	タメ可
箭疾歩(せんしっぽ)	敗式中P+K (最大タメ)	中段	40	立ち	よろけ	頭崩	頭崩	頭崩	頭崩	背・腹	中P	
敗式〜独立式(はいしき〜どくりつしき)	敗式中⇧or⇦P+K+G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	独立式へ移行
敗式〜涅槃式(はいしき〜ねはんしき)	敗式中⇖P+K+G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	涅槃式へ移行
仆腿中の打撃技												
仆腿(ぼくたい)	敗式中⇩	特殊行動	−	しゃがみ	−	−	−	−	−	−	−	敗式へ移行
弓歩虎拳(きゅうほこけん)	仆腿中P	上段	12	立ち	−2	+2	+4	+4	+4	背・腹	上P	
進歩穿心拳(しんぽせんしんけん)	仆腿中PP	中段	20	立ち	−5	+4	+6	+6	+6	背・腹	中P	
転身撩撥(てんしんりょうそう)	仆腿中⇨P	中段	20	立ち	−3	+2	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中P	振り向き状態へ移行
伏身後刺腿(ふくしんこうしたい)	仆腿中K	中段	20	しゃがみ	−6	±0	+4	+4	+4	背・腹	中K	振り向き状態へ移行
穿弓腿(せんきゅうたい)	仆腿中⇘K	中段、中段	16、14	立ち	よろけ	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中K	上段ガード外し
反掌打(はんしょうだ)	仆腿中P+K	特殊上段	20	立ち	−11	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上P	
騰空転身脚(とうくうてんしんきゃく)	仆腿中K+G	中段	30	立ち	−4	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	中回転	
仆腿〜独立式(ぼくたい〜どくりつしき)	仆腿中⇧P+K+G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	独立式へ移行
独立式中の打撃技												
独立式(どくりつしき)	⇧P+K+G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	
穿心撑掌(せんしんとうしょう)	独立式中P	中段	23	立ち	−2	+2	+8	+8	+8	背・腹	中P	敗式へ移行
十字蹬脚(じゅうじとうきゃく)	独立式中K	中段	19	立ち	−3	−2	+5	+5	+5	背・腹	ミドル	独立式へ移行
二起脚(にききゃく)	独立式中KK	中段	15	立ち	−15	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中K	
伏身腿(ふくしんたい)	独立式中⇩K	下段	15	立ち	−6	よろけ	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	下K	敗式へ移行
翔飛脚(しょうひきゃく)	独立式中⇦K	上段	15	立ち	±0	+2	+6	+6	+6	−・腹	上K	
翔飛連脚(しょうひれんきゃく)	独立式中⇦KK	上段	15	立ち	+2	+4	+8	+8	+8	−・腹	上K	独立式へ移行
双翔飛後掃腿(そうしょうひこうそうたい)	独立式中⇦KK⇩K	下段	20	しゃがみ	−18	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	下回転	
進歩分脚(しんぽぶんきゃく)	独立式中K+G	中段	28	立ち	−10	尻餅	尻餅	尻餅	尻餅	背・腹	中K	
側進後掃腿(そくしんこうそうたい)	独立式中⇩K+G	下段	20	しゃがみ	−18	±0	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	下回転	
側進前掃腿(そくしんぜんそうたい)	独立式中⇧K+G	下段	20	しゃがみ	−18	±0	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	下回転	
前転(ぜんてん)	独立式中⇨P+K+G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	
前転〜騰空連旋脚(ぜんてん〜とうくうれんせんきゃく)	独立式中⇨P+K+GK	中段、中段	10、10	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中K	

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ



雷飛

LEI-FEI

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況					避け	当て身属性	備考
					ガード	ヒット	C小	C中	C大			
独立式中の打撃技												
独立式～敗式(どくりつしき～はいしき)	独立式中⇩or⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	–	立ち	–	–	–	–	–	–	–	敗式へ移行
独立式～涅槃式(どくりつしき～ねはんしき)	独立式中⇖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	–	立ち	–	–	–	–	–	–	–	涅槃式へ移行
涅槃式中の打撃技												
涅槃式(ねはんしき)	⇖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	–	立ち	–	–	–	–	–	–	–	
転身崩捶(てんしんほうすい)	涅槃式中Ⓟ	中段、上段	10、10	立ち	±0	+2	+2	+2	+2	–・腹	中Ⓟ	さばき効果(対・上中ⓅⓀヒジ、ミドル、ヒザ)
側襲脚(そくしゅうきゃく)	涅槃式中ⓅⓀ	特殊上段	25	立ち	+4	+7	+15	+15	+15	–・腹	上Ⓚ	独立式へ移行
飛燕旋風脚(ひえんせんぷうきゃく)	涅槃式中Ⓚ	特殊上段	30	立ち	+2	+8	+20	+20	+20	–・–	上回転	跨虎式へ移行、覚−2、硬化H +13
前掃腿(ぜんそうたい)	涅槃式中⇩Ⓚ	下段	23	しゃがみ	−18	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	–・–	下回転	
翻車提拳(ほんしゃていけん)	涅槃式中Ⓟ+Ⓚ	上段、中段	10、10	立ち	±0	+2	+2	+2	+2	背・腹	上Ⓟ	さばき効果(対・上中ⓅⓀヒジ、ミドル、ヒザ)
連環翻身上捶(れんかんほんしんじょうすい)	涅槃式中Ⓟ+ⓀⓅ	中段	15	立ち	+3	+5	+9	+9	+9	背・腹	中Ⓟ	
連環翻身馬歩捶(れんかんほんしんまほすい)	涅槃式中Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中段	20	立ち	−15	腹崩	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中Ⓟ	
涅槃式～敗式(ねはんしき～はいしき)	涅槃式中⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	–	立ち	–	–	–	–	–	–	–	敗式へ移行
涅槃式～独立式(ねはんしき～どくりつしき)	涅槃式中⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	–	立ち	–	–	–	–	–	–	–	独立式へ移行
登天掌(とうてんしょう)	(敵背後)涅槃式中Ⓟ	中段	20	立ち	−2	腹崩	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中Ⓟ	
後掃腿(こうそうたい)	(敵背後)涅槃式中Ⓚ	下段	22	しゃがみ	−17	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	–・腹	下Ⓚ	
跨虎式中の打撃技												
連環挿捶(れんかんそうすい)	跨虎式中Ⓟ	中段	20	立ち	−10	頭崩	頭崩	頭崩	頭崩	背・腹	中Ⓟ	さばき効果(対・上中ⓅⓀヒジ、ミドル、ヒザ)
後襲腿(こうしゅうたい)	跨虎式中Ⓚ	中段	24	立ち	−6	尻餅	尻餅	尻餅	尻餅	背・腹	中Ⓚ	さばき効果(対・下ALL)、涅槃式へ移行
背身下掃踵(はいしんかそうしょう)	跨虎式中⇩Ⓚ	下段	20	立ち	−3	−2	+6	+6	+6	背・腹	下Ⓚ	敗式へ移行、硬化H +2
下掃連旋撃(かそうれんせんげき)	跨虎式中⇩ⓀⓅ	上段、上段	10、10	立ち	−7	−5	+1	+1	+1	背・–	上Ⓟ	独立式へ移行
下掃連旋崩捶(かそうれんせんほうすい)	跨虎式中⇩ⓀⓅⓅ	中段	20	立ち	−5	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	–・腹	中両手	
撑掌(とうしょう)	(敵背後)跨虎式中Ⓟ	中段	25	立ち	±0	急崩	急崩	急崩	急崩	背・腹	中Ⓟ	
前掃腿(ぜんそうたい)	(敵背後)跨虎式中Ⓚ	下段	15	しゃがみ	−5	±0	±0	±0	±0	–・–	下回転	
ジャンプ攻撃												
跳歩捶(ちょうほすい)	(上昇中)Ⓟ	中段	25	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
跳弾捶(ちょうだんすい)	(空中)Ⓟ	中段	25	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中Ⓟ	
跳突蹴(ちょうとつしゅう)	(空中)Ⓚ	中段	25	立ち	−5	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
跳歩突蹴(ちょうほとつしゅう)	(着地ぎわ)Ⓚ	中段	20	立ち	−10	−6	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ミドル	硬化H −2
背後攻撃												
背拳撃(はいけんげき)	(敵背後)Ⓟ	上段	12	立ち	−6	−4	+2	+2	+2	背・腹	上Ⓟ	Ⓟからの技につながる、敗式中も出せる、硬化H −1
背身坐盤劈掌(はいしんざばんへきしょう)	(敵背後)⇩Ⓟ	下段	17	立ち	−5	−3	±0	±0	±0	–・腹	下Ⓟ	敗式中も出せる、仆腿中も(敵背後)Ⓟで出せる
後刺腿(こうしたい)	(敵背後)Ⓚ	中段	18	立ち	−6	±0	+4	+4	急崩	背・腹	中Ⓚ	独立式中も出せる
座旋蹴(ざせんしゅう)	(敵背後)⇩Ⓚ	下段	22	しゃがみ	−17	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・–	下Ⓚ	仆腿中も(敵背後)Ⓚで出せる
騰空擺蓮脚(とうくうはいれんきゃく)	(敵背後)⇧Ⓚ	中段	24	立ち	−4	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	–・–	中両足	さばき効果(対・上中ⓅⓀヒジ、ミドル、ヒザ)、敗式へ移行
背身肘撃(はいしんちゅうげき)	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中段	20	立ち	−5	−4	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	背中	独立式中も(敵背後)Ⓟで出せる、跨虎式へ移行
背身旋腿(はいしんせんたい)	(敵背後)Ⓚ+Ⓖ	上段	20	立ち	−6	−2	+2	+2	+2	–・–	上回転	敗式中も(敵背後)Ⓚで出せる、敗式へ移行
背向け～敗式(せむけ～はいしき)	(敵背後)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	–	立ち	–	–	–	–	–	–	–	敗式へ移行
背向け～独立式(せむけ～どくりつしき)	(敵背後)⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	–	立ち	–	–	–	–	–	–	–	独立式へ移行
壁技												
壁掛背蹴(へきかはいしゅう)	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段	30	立ち	よろけ	+11	+11	+11	+12	–・–	中両足	
壁掛背転(へきかはいてん)	(壁正面)⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	–	立ち	–	–	–	–	–	–	–	
ダウン攻撃												
踏震撃(とうしんげき)	(敵ダウン)⇖Ⓚ	ダウン攻撃	13	立ち	–	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	–	Ⓚダウン	
落撃崩打(らくげきほうだ)	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	20	立ち	–	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	–	–	
起き上がり攻撃												
背蹴腿(はいしゅうたい)	(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・腹	中Ⓚ	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(うつ伏せ足・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・–	ミドル	

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況					避け	当て身属性	備考
					ガード	ヒット	C小	C中	C大			
後蹴腿(こうしゅうたい)	(うつ伏せ足・横転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・腹	中Ⓚ	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(うつ伏せ足・前転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
前旋腿(ぜんせんたい)	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	−・−	中回転	
前旋腿(ぜんせんたい)	(うつ伏せ頭・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
前旋腿(ぜんせんたい)	(うつ伏せ頭・横転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
前旋腿(ぜんせんたい)	(うつ伏せ頭・後転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	−・−	中回転	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足・横転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	−・−	中回転	
前旋腿(ぜんせんたい)	(仰向け足・後転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・−	ミドル	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭・横転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・−	ミドル	
後蹴腿(こうしゅうたい)	(仰向け頭・前転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
地掃旋腿(ちそうせんたい)	(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+3	+3	+3	−・−	下回転	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(うつ伏せ足・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(うつ伏せ足・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−3	+4	+6	+6	+6	−・−	下回転	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(うつ伏せ足・前転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	±0	+2	+2	+2	−・−	下回転	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(うつ伏せ頭・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(うつ伏せ頭・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+6	+6	+6	−・−	下回転	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(うつ伏せ頭・後転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+5	+5	+5	−・−	下回転	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	−2	−2	−2	−・−	下回転	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+7	+7	+7	−・−	下回転	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	(仰向け足・後転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+4	+4	+4	−・−	下回転	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け頭・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け頭・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	±0	+3	+3	+3	−・−	下回転	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	(仰向け頭・前転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状況		受け身	投げ抜けコマンド	備考
				ヒット	投げ抜け			
投げ技								
雷身旋舞(らいしんせんぶ)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−6	−	Ⓟ+Ⓖ	覚−1
弓箭掌壁(きゅうせんしょうへき)	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	−6	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
擺脚摸倒(はいきゃくそうとう)	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	ダウン	−6	−	⇦Ⓟ+Ⓖ	
金龍合口(きんりゅうがっこう)	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	−6	−	⇘Ⓟ+Ⓖ	
排山倒海(はいざんとうかい)	⇘⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	28	ダウン	−6	−	⇘Ⓟ+Ⓖ	コマンド変更
双風貫耳(そうふうかんじ)	⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	15	−2	−6	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
双裁背拳(そうさいはいけん)	(双風貫耳中)⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	20	−2	−	−	−	
羅漢進天撃(らかんしんてんげき)	(双裁背拳中)⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	25	ダウン	−	−	−	覚−1
仆腿捻倒(ぼくたいねんとう)	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−8	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
撩陰燗蹴(りょういんせんしゅう)	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	−6	−	⇦Ⓟ+Ⓖ	
倒身槍下捶(とうしんそうかすい)	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	−	−	−	
前転〜鳳凰展翼(ぜんてん〜ほうおうてんよく)	独立式中⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓖ	上段投げ	50	ダウン	−	−	−	覚−1
当て身技								
独立旋掌(どくりつせんしょう)	独立式中(対・上中Ⓟヒジ、下Ⓟ)	当て身	30+α	ダウン	−	−	−	

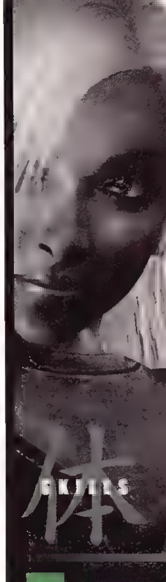
結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

ベネッサ・ルイス

VANESSA LEWIS

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況					避け	当て身属性	備考
					[illegible]	[illegible]	CH	[illegible]	[illegible]			
打撃技(ディフェンシブスタイル)												
ジャブ	P	上段	10	立ち	+1	+5	+8	+8	+8	背・腹	上P	
ワンツー	PP	上段	10	立ち	−5	−3	−1	−1	−1	背・腹	上P	
ワンツーロー	PPK	下段	13	立ち	−14	−3	−2	−2	−2	背・腹	下K	
ワンツー〜スイッチニーリフト	PPP+K+G	中段	17	立ち	−6	−2	+6	+6	+6	背・腹	ヒザ	オフェンシブスタイルへ移行
シャドーコンビネーション	PPP	中段	17	立ち	−10	+3	+5	+5	+5	背・腹	中P	
シャドーコンボハイキック	PPPK	特殊上段	20	立ち	−13	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	上K	覚−1
フェイントボディ	P⇘P	中段	17	立ち	−10	+1	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中P	
クラッシュジョー	(立ち途中)P	中段	18	立ち	−4	−1	尻餅	尻餅	尻餅	背・腹	中P	
バックナックル	⇨P	中段	16	立ち	−10	−4	+5	+5	+5	−・腹	中P	覚−1
バックナックルハイ	⇨PK	上段	18	立ち	−13	−3	+1	+1	+1	−・腹	上K	
バックナックルストリーム	⇨PKK	中段	21	立ち	−12	+4	+7	+7	+7	背・腹	ミドル	
バックナックルハイ〜スイッチバックブロー	⇨PKP+K+G	上段	15	立ち	+1	+4	+6	+6	+6	−・腹	上P	オフェンシブスタイルへ移行
バックナックルトーキック	⇨P⇘K	中段	23	立ち	−10	−2	+6	+6	+6	背・腹	ミドル	
バックナックルトーキック〜フロントスリーパー	⇨P⇘K (カウンター時)⇨P+G	打撃投げ	40	立ち	±0	ダウン	−	−	−	−	−	
ダッキングボディブロー	⇨⇨P	中段	18	立ち	−6	+1	+4	+4	+4	背・−	中P	
ダッキングボディスマッシュ	⇨⇨PP	中段	20	立ち	−11	±0	尻餅	尻餅	尻餅	背・腹	中P	
ヘビィインパクト	⇦P	中段	28	立ち	+5	+9	+20	+20	+20	背・腹	中P	覚−1
レッグガードクラッシュ	⇩P	特殊下段	9	しゃがみ	−4	−3	+5	+5	+5	背・腹	下P	
カットアッパー	⇘P	上段	10	立ち	±0	+2	+4	+4	+4	背・腹	上P	
ディフェンシブエルボー	⇙P	中段	18	立ち	−5	+2	+3	+3	+3	背・腹	中ヒジ	さばき効果(対・下ALL)
フロントキック	K	中段	17	立ち	−6	+2	+4	+4	+4	背・腹	中K	
スイッチライトスライサー	K⇩K	特殊上段	20	立ち	−13	−12	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	上K	
スイッチレフトスライサー	K⇧K	特殊上段	20	立ち	−13	−5	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	上K	
ハーフムーンキック	(立ち途中)K	中段	20	立ち	−5	+1	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	中K	
カットインニーキック	⇨K	中段	18	立ち	−3	+1	+5	+5	+5	背・腹	ヒザ	
カットインニーキック〜フロントスリーパー	⇨K (ヒット時)⇨P+G	打撃投げ	40	立ち	±0	ダウン	−	−	−	−	−	
シャドースライサー	⇨⇨K	中段	25	立ち	−7	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	中回転	
カウンターストライク	⇦K	中段	26	立ち	−11	尻餅	尻餅	尻餅	尻餅	背・腹	ミドル	
パーリングハイキック	⇦⇨K	上段	20	立ち	−10	−1	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	上K	さばき効果(対・上中PKヒジ)
パーリングコンビネーション	⇦⇨KP	特殊上段	15	立ち	+1	+1	+6	+6	+6	背・腹	上P	覚−1
ストッピングロー	⇩K	下段	12	立ち	−14	−6	+2	+2	+2	背・腹	下K	
ストッピングローコンボ	⇩KP	上段	14	立ち	−6	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	上ヒジ	覚−1
ストッピングロー〜スイッチバックブロー	⇩KP+K+G	上段	15	立ち	+1	+4	+6	+6	+6	−・腹	上P	オフェンシブスタイルへ移行
シットダウンローキック	⬇or⇙K	下段	15	しゃがみ	−14	−6	±0	±0	±0	背・−	下K	
ライトアングルトーキック	⇧K	中段	25	立ち	−5	+2	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
ボーンクラッシュミドル	⇘K	中段	23	立ち	−4	±0	+6	+6	+6	背・腹	ミドル	タメ可、硬化H +2
ボーンクラッシュミドル	⇘K (最大タメ)	中段	30	立ち	よろけ	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ミドル	
ヘビィフック	P+K	中段	22	立ち	−4	+1	+6	+6	+6	背・腹	中P	
ヘビィフックコンボ	P+KP	上段	15	立ち	−3	+2	頭崩	頭崩	頭崩	−・腹	上P	
ヘビィフック〜スイッチニーリフト	P+KP+K+G	中段	17	立ち	−4	−2	+6	+6	+6	背・腹	ヒザ	オフェンシブスタイルへ移行
レオパルドストライク	⇦⇨P+K	上段	20	立ち	−10	+2	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上P	さばき効果(対・中K、ミドル、ヒザ)
ボマーストライク	⇩P+K	中段	30	立ち	+3	+5	+7	+7	+7	背・腹	中P	覚−1
ブーメランフック	⇘P+K	上段	22	立ち	−6	頭崩	頭崩	頭崩	頭崩	背・−	上P	覚−1
ガードクラッシュトルネード	K+G	特殊上段	35	立ち	よろけ	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	上回転	覚−2
ヒールキック	⇨K+G	中段	25	立ち	−6	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	中K	
スイッチバックミドル	⇦K+G	中段	20	立ち	−4	+2	+4	+4	+4	背・腹	ミドル	振り向き状態へ移行
バックチャージキック	⇦⇦K+G	中段	24	立ち	−6	腹崩	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	ミドル	タメ可
バックチャージキック	⇦⇦K+G (最大タメ)	中段	38	立ち	よろけ	腹崩	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	ミドル	
バックチャージセットアップ	⇦⇦K+G (タメ中)⇩	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	オフェンシブスタイルへ移行
ステップアウト	⇦⇦K+G (タメ中)G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	
ステップイン	⇦⇦K+G (出る直前に)G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	
ロースピンスライサー	⇩K+G	下段	21	しゃがみ	−18	−5	±0	±0	±0	−・−	下回転	
ストマッククラッシュ	⇘K+G	中段	20	立ち	−6	−3	+1	+1	+1	背・腹	中K	
ストマッククラッシュ〜フロントスリーパー	⇘K+G (ヒット時)⇨P+G	打撃投げ	40	立ち	±0	ダウン	−	−	−	−	−	
レッグボマー	⇙K+G	中段	30	立ち	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中K	
インターセプトボディブロー	G押したまま⇩P	中段	20	立ち	−12	±0	腹崩	腹崩	腹崩	−・腹	中P	切替B1、硬化H 腹崩
ボディフック	G押したまま⇩P	中段	18	立ち	−6	±0	+5	+5	+5	背・腹	中P	切替B2
イントルードフック	G押したまま⇧P	中段	20	立ち	−13	±0	腹崩	腹崩	腹崩	背・−	中P	切替B1、硬化H 腹崩
ヘビィボディフック	G押したまま⇧P	中段	20	立ち	−10	−2	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中P	切替B2
グライディングバックナックル	G押したまま⇘P	特殊上段	19	立ち	−10	頭崩	頭崩	頭崩	頭崩	−・−	上P	
グライディングスライサー	G押したまま⇗P	特殊上段	19	立ち	−10	頭崩	頭崩	頭崩	頭崩	−・−	上P	

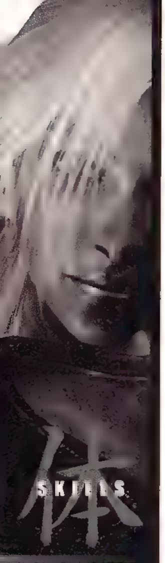
結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ



技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況					避け	当て身属性	備考
					ガード	ヒット	C小	C中	C大			
グライディングミドル	Ⓖ押したまま⇙Ⓚ	中段	19	立ち	−6	−4	2	2	2	−・−	ミドル	
グライディングミドル〜ホールド	Ⓖ押したまま⇙Ⓚ (ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	0	立ち	−	Lハンド	−	−	−	−	−	コマンド変更、レフトハンドホールドへ移行
グライディングトー	Ⓖ押したまま⇘Ⓚ	中段	19	立ち	6	−4	2	2	−2	−・−	ミドル	
グライディングトー〜ホールド	Ⓖ押したまま⇘Ⓚ (ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	0	立ち	−	Rハンド	−	−	−	−	−	コマンド変更、ライトハンドホールドへ移行
セットアップ(オフェンシブスタイル)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	オフェンシブスタイルへ移行
バリアキック	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段	25	立ち	−14	+2	+6	+6	+6	−・−	ミドル	硬化H +4
打撃技(オフェンシブスタイル)												
ジャブ	Ⓟ	上段	10	立ち	+1	+5	+8	+8	+8	背・腹	上Ⓟ	
ダブルジャブ	ⓅⓅ	上段	10	立ち	−6	−4	−1	−1	−1	背・腹	上Ⓟ	
コンビネーションミドル	ⓅⓅⓀ	中段	25	立ち	14	2	+4	+4	+4	背・腹	ミドル	
ダブルジャブ〜スイッチバックブロー	ⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	上段	15	立ち	+1	+3	+6	+6	+6	−・腹	上Ⓟ	ディフェンシブスタイルへ移行
フェイントボディ	Ⓟ⇘Ⓟ	中段	17	立ち	−10	+1	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中Ⓟ	
ジャブハイキック	ⓅⓀ	上段	20	立ち	−6	+2	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	上Ⓚ	
スマッシュアッパー	(立ち途中)Ⓟ	中段	20	立ち	−3	+2	尻餅	尻餅	尻餅	背・腹	中Ⓟ	
ボディブロー	⇨Ⓟ	中段	19	立ち	−5	−1	+6	+6	+6	背・腹	中Ⓟ	
ボディブロー〜バレットフック	⇨ⓅⓅ	上段	17	立ち	−6	−3	+6	+6	+6	背・腹	上Ⓟ	
ストライドコンビネーション	⇨ⓅⓅⓀ	中段	20	立ち	−14	−1	+4	+4	+4	背・腹	中Ⓚ	
ボディブロー〜スイッチバックブロー	⇨ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	上段	15	立ち	+1	+3	+6	+6	+6	・腹	上Ⓟ	ディフェンシブスタイルへ移行
ロングバレルブロー	⇨⇨Ⓟ	中段	25	立ち	6	−1	+3	+3	+3	背・腹	中Ⓟ	
ヘビィインパクト	⇦Ⓟ	中段	28	立ち	+5	+9	+20	+20	+20	背・腹	中Ⓟ	覚−1
ヘビィストレート	⇦⇨Ⓟ	上段	12	立ち	+2	+4	+8	+8	+8	背・−	上Ⓟ	
ボディストレート	⇦⇨ⓅⓅ	上段	12	立ち	−4	±0	+3	+3	+3	背・腹	上Ⓟ	
チョッピングライト	⇦⇨ⓅⓅⓅ	中段	15	立ち	−5	−3	+3	+3	+3	背・腹	中Ⓟ	覚−1
アサルトコンビネーション	⇦⇨ⓅⓅⓅⓀ	中段	18	立ち	10	+2	+6	+6	+6	背・腹	ヒザ	
ブローバック	⇦⇨ⓅⓅ⇦Ⓟ	上段	10	立ち	+2	+6	+6	+6	+6	背・腹	上Ⓟ	
レッグガードクラッシュ	⇩Ⓟ	特殊下段	9	しゃがみ	−4	+3	+5	+5	+5	背・腹	下Ⓟ	
カットインアッパー	⇘Ⓟ	上段	8	立ち	±0	+2	+4	+4	+4	背・腹	上Ⓟ	切替A1
イントルードコンボ	⇘ⓅⓅ	中段	15	立ち	−10	−1	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中Ⓟ	切替A1
ショートアッパー	⇘Ⓟ	中段	20	立ち	−6	−1	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中Ⓟ	切替A2
ハイキック	Ⓚ	上段	21	立ち	−3	+1	+6	+6	+6	−・腹	上Ⓚ	
ハイキック〜インターセプト	ⓀⓅ	中段	20	立ち	−10	−1	腹崩	腹崩	腹崩	−・腹	中Ⓟ	
デスサイズ	➡Ⓚ	特殊上段	16	立ち	−2	+2	+4	頭崩	頭崩	背・−	上Ⓚ	Ⓖでキャンセル可
クラスターニー	(立ち途中)Ⓚ	中段	20	立ち	−6	+2	+18	+18	+18	背・腹	ヒザ	
ニー	⇨Ⓚ	中段	18	立ち	6	−2	+2	+2	+2	背・腹	ヒザ	
ニー〜キック	⇨ⓀⓀ	上段	12	立ち	−6	−1	+4	+4	+4	背・−	上Ⓚ	
ニー〜キック〜ジャブ	⇨ⓀⓀⓅ	上段	10	立ち	−4	2	+2	+2	+2	背・腹	上Ⓟ	
ニー〜キック〜ジャブ〜フック	⇨ⓀⓀⓅⓅ	上段	10	立ち	+5	吹飛	吹飛	吹飛	吹飛	−・腹	上Ⓟ	覚−1
ブローバック	⇨ⓀⓀⓅ⇦Ⓟ	上段	10	立ち	+2	+6	+6	+6	+6	背・腹	上Ⓟ	
ニー〜キック〜ジャブ〜スイッチニーリフト	⇨ⓀⓀⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	中段	17	立ち	−6	−2	+6	+6	+6	背・腹	ヒザ	ディフェンシブスタイルへ移行
カウンターストライク	⇨⇨Ⓚ	中段	18	立ち	−3	+2	+6	+6	+6	背・腹	ヒザ	
ストッピングロー	⇩Ⓚ	下段	13	立ち	−14	−6	±0	±0	±0	背・腹	下Ⓚ	
ストッピングローコンボ	⇩ⓀⓅ	上段	10	立ち	−3	−1	+3	+3	+3	背・腹	上Ⓟ	
ストッピングロースマッシュ	⇩ⓀⓅⓅ	上段	10	立ち	+5	吹飛	吹飛	吹飛	吹飛	背・−	上Ⓟ	覚−1
ブローバック	⇩ⓀⓅ⇦Ⓟ	上段	10	立ち	+2	+6	+6	+6	+6	背・腹	上Ⓟ	
ストッピングローコンボ〜スイッチニーリフト	⇩ⓀⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	中段	17	立ち	−6	−2	+6	+6	+6	背・腹	ヒザ	ディフェンシブスタイルへ移行
ローキック	⬇or⇙Ⓚ	下段	13	立ち	−14	−4	±0	±0	±0	背・腹	下Ⓚ	
ストッピングトー	⇘Ⓚ	中段	20	立ち	−5	−1	+6	+6	+6	背・腹	ミドル	
ストッピングトー〜セカンドインパクト	⇘ⓀⓀ	中段	16	立ち	−14	−3	+4	+4	+4	背・腹	ミドル	
ストッピングトー〜スイッチバックブロー	⇘ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	上段	17	立ち	+1	+3	+6	+6	+6	背・腹	上Ⓟ	ディフェンシブスタイルへ移行
チョッピングフック	Ⓟ+Ⓚ	中段	20	立ち	−4	+1	+6	+6	+6	背・腹	中Ⓟ	
チョッピングフック〜ボディスマッシュ	Ⓟ+ⓀⓅ	中段	18	立ち	−12	−1	尻餅	尻餅	尻餅	背・腹	中Ⓟ	
チョッピングフック〜スイッチバックブロー	Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	上段	15	立ち	+1	+3	+6	+6	+6	−・腹	上Ⓟ	ディフェンシブスタイルへ移行
パイルバンカー	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段	20	立ち	−6	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	上ヒジ	覚−1
ライトニングスマッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	30	立ち	−5	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	中Ⓟ	
ライトニングスマッシュ〜コンボ	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中段	18	立ち	−12	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	中Ⓟ	
ロシアンフック	⇦⇘Ⓟ+Ⓚ	中段	20	立ち	−10	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	中Ⓟ	覚−1
アッパーカット	⇘Ⓟ+Ⓚ	中段	20	立ち	−6	−4	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中Ⓟ	
アッパーヒールソード	⇘Ⓟ+ⓀⓀ	中段	18	立ち	−13	−4	±0	±0	±0	背・腹	中Ⓚ	
ガードクラッシュトルネード	Ⓚ+Ⓖ	特殊上段	35	立ち	よろけ	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	上回転	覚−2
レッグスライサー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段	21	立ち	−14	−3	+1	+1	+1	・腹	下Ⓚ	
レッグスライサー〜テイクダウン	⇩Ⓚ+Ⓖ (カウンター時)⇨Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	17	立ち	−	テイクD		−	−	−	−	テイクダウンへ移行
ヒールキック	⇨Ⓚ+Ⓖ	中段	25	立ち	6	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	中Ⓚ	
レッグカットロー	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	下段	17	立ち	−5	−5	−1	+2	+3	背・腹	下Ⓚ	硬化H −1
レッグカットロー〜テイクダウン	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ (ヒット時)⇨Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	17	立ち	−	テイクD	−	−	−	−	−	テイクダウンへ移行
スイッチバックミドル	⇦Ⓚ+Ⓖ	中段	20	立ち	−4	+2	+4	+4	+4	背・腹	ミドル	振り向き状態へ移行
バックチャージキック	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	中段	24	立ち	−6	腹崩	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	ミドル	タメ可

ベネッサ・ルイス
VANESSA LEWIS

結城　晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路　葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守　剛
ブラッド・バーンズ



体 SKILLS

ベネッサ・ルイス VANESSA LEWIS

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況 ガード	ヒット	C小	C中	C大	避け	当て身属性	備考
打撃技(オフェンシブスタイル)												
バックチャージキック	⇦⇦K+G (最大タメ)	中段	38	立ち	よろけ	腹崩	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	ミドル	
バックチャージセットアップ	⇦⇦K+G (タメ中)⇩	特殊行動	—	立ち	—	—	—	—	—	—	—	ディフェンシブスタイルへ移行
ステップアウト	⇦⇦K+G (タメ中)G	特殊行動	—	立ち	—	—	—	—	—	—	—	
ステップイン	⇦⇦K+G (出る直前に)G	特殊行動	—	立ち	—	—	—	—	—	—	—	
レッグボマー	⇖K+G	中段	30	立ち	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中K	
セットアップ(ディフェンシブスタイル)	P+K+G	特殊行動	—	立ち	—	—	—	—	—	—	—	ディフェンシブスタイルへ移行
ジャンプ攻撃(ディフェンシブスタイル)												
ダブルナックル	(上昇中)P	中段	25	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
ステップストレート	(空中)P	中段	25	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	
ステップフックキック	(空中)K	中段	25	立ち	−5	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
ステップヒールキック	(着地ぎわ)K	中段	20	立ち	−10	−6	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ミドル	硬化H −2
ジャンプ攻撃(オフェンシブスタイル)												
エルボー	(上昇中)P	中段	25	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
ステップストレート	(空中)P	中段	25	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	
ステップフックキック	(空中)K	中段	25	立ち	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
ステップヒールキック	(着地ぎわ)K	中段	20	立ち	−10	−6	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ミドル	硬化H −2
背後攻撃(ディフェンシブスタイル)												
バックスラッシュ	(敵背後)P	上段	12	立ち	−2	+2	+6	+6	+6	−・腹	上P	
ターンディフェンシブエルボー	(敵背後)⇩P	中段	18	立ち	−4	+2	+2	+2	+2	背・腹	中ヒジ	さばき効果(対・下ALL)
ハーフムーンターンキック	(敵背後)K	上段	20	立ち	−5	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上K	
ストッピングファウルキック	(敵背後)⇩K	中段	14	立ち	−6	−6	−6	−4	−3	背・腹	中K	
フェイスクラッシュエルボー	(敵背後)P+K	特殊上段	19	立ち	−2	頭崩	頭崩	頭崩	頭崩	背・腹	上ヒジ	
ターンロースピンスライサー	(敵背後)⇩K+G	下段	20	立ち	−15	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	下回転	
背後攻撃(オフェンシブスタイル)												
バックスラッシュ	(敵背後)P	上段	12	立ち	−2	+2	+6	+6	+6	−・腹	上P	
ターンローストレート	(敵背後)⇩P	下段	14	しゃがみ	−4	±0	+3	+5	+6	背・腹	下P	
ハーフムーンターンキック	(敵背後)K	上段	20	立ち	−5	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上K	
ストッピングファウルキック	(敵背後)⇩K	中段	14	立ち	−6	−6	−6	−4	−3	背・腹	中K	
フェイスクラッシュエルボー	(敵背後)P+K	特殊上段	19	立ち	−2	頭崩	頭崩	頭崩	頭崩	背・腹	上ヒジ	
ターンロースピンスライサー	(敵背後)⇩K+G	下段	20	立ち	−15	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	下回転	
壁技(スタイル共通)												
リアクトラウンドキック	(壁正面)⇨P+K+G	中段	30	立ち	よろけ	頭崩	頭崩	頭崩	頭崩	−・	中回転	
ウォールバックロール	(壁正面)⇙P+K+G	特殊行動	—	立ち	—	—	—	—	—	—	—	
ダウン攻撃(ディフェンシブスタイル)												
サッカーボールキック	(敵ダウン)⇘K	ダウン攻撃	13	立ち	—	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	—	Kダウン	
ローリングレッグドロップ	(敵ダウン)⇧P	ダウン攻撃	22	しゃがみ	—	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	—	—	
ダウン攻撃(オフェンシブスタイル)												
サッカーボールキック	(敵ダウン)⇘K	ダウン攻撃	13	立ち	—	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	—	Kダウン	
ブライアンツニースタンプ	(敵ダウン)⇧P	ダウン攻撃	22	立ち	—	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	—	—	
起き上がり攻撃(スタイル共通)												
ライジングバックキック	(うつ伏せ足)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・腹	中K	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・—	ミドル	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足・横転)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・腹	中K	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足・前転)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・—	ミドル	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	—・—	中回転	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	—・—	中回転	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・横転)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・—	ミドル	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・後転)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	—・—	中回転	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	—・—	中回転	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	—・—	中回転	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・横転)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	—・—	中回転	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・後転)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	—・—	中回転	
ライジングバックキック	(仰向け頭)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・—	ミドル	
ライジングバックキック	(仰向け頭・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・—	ミドル	
ライジングバックキック	(仰向け頭・横転)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・—	ミドル	
ライジングバックキック	(仰向け頭・前転)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・—	ミドル	
スライドロースピンキック	(うつ伏せ足)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+3	+3	+3	—・—	下回転	
ロースピンキック	(うつ伏せ足・ディレイ)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	—・—	下回転	
ロースピンキック	(うつ伏せ足・横転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−3	+4	+6	+6	+6	—・—	下回転	
ロースピンキック	(うつ伏せ足・前転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	—・—	下回転	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	±0	+2	+2	+2	—・—	下回転	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭・ディレイ)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	—・—	下回転	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭・横転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+6	+6	+6	—・—	下回転	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭・後転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	—・—	下回転	
ロースピンキック	(仰向け足)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+5	+5	+5	—・—	下回転	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況 ガード	ヒット	C小	C中	C大	避け	当て身属性	備考
ロースピンキック	(仰向け足・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロースピンキック	(仰向け足・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+7	+7	+7	−・−	下回転	
ロースピンキック	(仰向け足・後転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロースピンキック	(仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	−1	+4	+4	+4	−・−	下回転	
ロースピンキック	(仰向け頭・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロースピンキック	(仰向け頭・横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−6	±0	+3	+3	+3	−・−	下回転	
ロースピンキック	(仰向け頭・前転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状況 ヒット	投げ抜け	受け身	投げ抜けコマンド	備考
投げ技(ディフェンシブスタイル)								
キャニオンダイブ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−6	可	Ⓟ+Ⓖ	
エルボーラッシュ	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	覚−1
ヘルズゲート	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	47	ダウン	±0	−	⇩Ⓟ+Ⓖ	
アーミーコンビネーション	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	62	ダウン	−4	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
リプレイススロー	⇙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0(壁22)	+8	−6	−	⇙Ⓟ+Ⓖ	壁ヒット時はダメージ変化
ヘブンズゲート	⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	58	ダウン	−6	−	⇦Ⓟ+Ⓖ	
ウォールキス	(敵壁背後)⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	30	よろけ	−6	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
ジャッジメントギルティ	(敵壁背後)⇨⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	45	ダウン	−6	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
ストマッククラッシャー	(敵壁背後)⇨⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	40	ダウン	−6	−	⇦Ⓟ+Ⓖ	
テイクダウンブロー	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−6	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
ヘッドディバイダー	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−6	−	⇦Ⓟ+Ⓖ	
ロッククラッシュスロー	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	−	−	−	
リブクラッシュボディ	(敵しゃがみ)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段キャッチ	50	ダウン	+2	−	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
リブクラッシュニー	(敵しゃがみ)⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段キャッチ	55	ダウン	±0	−	⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
投げ技(オフェンシブスタイル)								
キャニオンダイブ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−6	可	Ⓟ+Ⓖ	
エルボーラッシュ	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	±0	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	覚−1
ステュークス・ホール	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	28	テイクD	−6	−	⇦Ⓟ+Ⓖ	テイクダウンへ移行
アームクラッシュスロー	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	ダウン	−6	−	⇘Ⓟ+Ⓖ	コマンド変更
トライアングルランサー	⇘⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	52	ダウン	−6	−	⇘Ⓟ+Ⓖ	
レッグブレイカー	⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	−6	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
フェイクランサー	ⓅⓀ(出る前に)⇨Ⓟ+Ⓚ	上段キャッチ	25	テイクD	−	−	−	テイクダウンへ移行
クリムゾンランサー	⇦⇨ⓅⓅ⇦Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓚ	上段キャッチ	25	テイクD	−	−	−	テイクダウンへ移行
フェイクランサー	Ⓚ(出る前に)⇨Ⓟ+Ⓚ	上段キャッチ	25	テイクD	−	−	−	テイクダウンへ移行
クリムゾンランサー	⇨ⓀⓀⓅ⇦Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓚ	上段キャッチ	25	テイクD	−	−	−	テイクダウンへ移行
クリムゾンランサー	⇨⇨Ⓚ(カウンター時)⇨Ⓟ+Ⓚ	上段キャッチ	25	テイクD	−	−	−	テイクダウンへ移行
クリムゾンランサー	⇩ⓀⓅ⇦Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓚ	上段キャッチ	25	テイクD	−	−	−	テイクダウンへ移行
ライトニングランサータックル	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	上段キャッチ	25	テイクD	−	−	−	テイクダウンへ移行
ランペイジドライブ	(敵壁背後)⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	ダウン	−6	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
チヌークストライク	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−10	−	⇨Ⓟ+Ⓖ	
ヘッドディバイダー	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	ダウン	−6	−	⇦Ⓟ+Ⓖ	
ディープスィーパー	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	ダウン	−	−	−	
アップキープ	(敵しゃがみ)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段キャッチ	30	+4	+2	−	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
ヘルハウンド	(敵しゃがみ)⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段キャッチ	50	ダウン	+2	−	⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
サイドステップランサー	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段キャッチ	15	テイクD	−4	−	⇨or⇦Ⓟ+Ⓖ	テイクダウンへ移行
当て身技(ディフェンシブスタイル)								
プリズンアームロック	⇦or⇙Ⓟ+Ⓚ(対・上中Ⓟ)	当て身	50+α	ダウン	±0	−	Ⓟ+Ⓖ	
レッグホールドスロー	⇦or⇙Ⓟ+Ⓚ(対・右上中Ⓚ)	当て身	35+α	ダウン	−	−	−	
レッグキャッチスロー	⇦or⇙Ⓟ+Ⓚ(対・左上中Ⓚ)	当て身	35+α	ダウン	−	−	−	
レッグホールドスマッシュ	⇙Ⓟ+Ⓚ(対・ミドル)	当て身	30+α	ダウン	−	−	−	
カットイン	⇦⇘Ⓟ+Ⓚ(対・下Ⓟ)	さばき	−	さばき	−	−	−	
ハンドホールド中の技(ディフェンシブスタイル)								
ライトハンドホールド	入力なし(対・上中右Ⓟ)	当て身	0	−	±0	−	−	
レフトハンドホールド	入力なし(対・上中左Ⓟ)	当て身	0	−	±0	−	−	
ホールドハイキック	ライトハンドホールド中Ⓚ	投げコンボ	20	Rハンド	±0	−	Ⓖ	3回目はダウン
ホールドローキック	ライトハンドホールド中⇩Ⓚ	投げコンボ	20	Rハンド	±0	−	⇩Ⓖ	3回目はダウン
ライトアームブレイカー	ライトハンドホールド中Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	30	ダウン	±0	−	Ⓟ+Ⓖ	
ホールドトーキック	レフトハンドホールド中Ⓚ	投げコンボ	20	Lハンド	±0	−	Ⓖ	3回目はダウン
ホールドシンキック	レフトハンドホールド中⇩Ⓚ	投げコンボ	20	Lハンド	±0	−	⇩Ⓖ	3回目はダウン
アレストホールドニー	レフトハンドホールド中Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	30	+45	+10	−	Ⓟ+Ⓖ	
テイクダウン中の技(オフェンシブスタイル)								
ハンマーナックル	テイクダウン中Ⓟ	投げコンボ	10	テイクD	±0	−	Ⓖ	1、2回目
ハンマーナックル(フィニッシュ)	テイクダウン中ⓅorⓅ+Ⓚ	投げコンボ	15	ダウン	±0	−	Ⓖ	3回目、Ⓟ+Ⓚは1、2回目でも出せる
ボディパンチ	テイクダウン中⇩Ⓟ	投げコンボ	8	テイクD	±0	−	⇩Ⓖ	1、2回目
ボディパンチ(フィニッシュ)	テイクダウン中⇩Ⓟ	投げコンボ	12	ダウン	±0	−	⇩Ⓖ	3回目
V1アームロック	テイクダウン中Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	25	ダウン	−6	−	Ⓟ+Ⓖ	

結城　晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路　葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守　剛
ブラッド・バーンズ

日守 剛
GOH HINOGAMI

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況					避け	当て身属性	備考
					ガード	ヒット	C小	C中	C大			
打撃技												
掌打(しょうだ)	Ⓟ	上段	10	立ち	+1	+5	+8	+8	+8	背・腹	上Ⓟ	
連掌打(つらねしょうだ)	ⓅⓅ	中段	15	立ち	−5	−1	+3	+3	+3	背・腹	中ヒジ	
掌打〜霞殺し(しょうだ〜かすみごろし)	ⓅⓀ	上段	20	立ち	−6	−1	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上Ⓚ	⇦で振り向き状態へ移行
脾腹打ち(ひばらうち)	⇨Ⓟ	中段	17	立ち	−6	−4	+3	+3	+3	背・腹	中Ⓟ	
煉獄(れんごく)	⇨ⓅⓅ	中段	20	立ち	−10	−1	+5	+5	+5	背・腹	中Ⓟ	
肋砕き(あばらくだき)	⇨⇨Ⓟ	中段	22	立ち	−6	+1	+4	+4	+4	背・腹	中ヒジ	
黄泉送り(よみおくり)	⇨⇨Ⓟ (カウンター時)⇦Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	30	立ち	−	ダウン	−	−	−	−	−	
鉄槌(てっつい)	⇦Ⓟ	中段	20	立ち	−3	+4	+10	+10	+10	背・腹	中Ⓟ	切替A1、覚−1
地龍殺(ちりゅうさつ)	⇦Ⓟ	中段	16	立ち	−6	+2	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中Ⓟ	切替A2
裏肘(うらひじ)	⇦⇦Ⓟ	上段	15	立ち	−2	+4	+6	+6	+6	−・腹	上ヒジ	振り向き状態へ移行
蒼弓(そうきゅう)	⇦⇨Ⓟ	上段	16	立ち	−5	−2	叩き	叩き	叩き	背・腹	上Ⓟ	覚−1、硬化H 叩き
脛砕き(すねくだき)	⇦⬊Ⓟ	下段	20	しゃがみ	−6	−2	+2	+2	足崩	背・腹	下Ⓟ	
脛打ち(すねうち)	⇩Ⓟ	特殊下段	9	しゃがみ	−4	+3	+5	+5	+5	背・腹	下Ⓟ	
雷火(らいか)	⬊Ⓟ	中段	19	立ち	−4	±0	+4	+6	+6	背・腹	中Ⓟ	
稲妻(右脾腹)蹴り(いなずま(みぎひばら)げり)	Ⓚ	中段	24	立ち	−6	±0	+8	+8	+8	背・腹	ミドル	
月影(つきかげ)	⇨Ⓚ	中段	21	立ち	−10	+1	+18	+18	+18	背・腹	ヒザ	
牙龍(がりゅう)	⇨⇨Ⓚ	中段	25	立ち	−4	+2	急崩	急崩	急崩	背・腹	ミドル	
鏡尖蹴り(きょうせんげり)	⇦⇨Ⓚ	中段	22	立ち	−6	+2	+4	+4	+4	背・腹	ミドル	さばき効果(対・上中Ⓚ、ミドル)
内踝蹴り(うちくるぶしげり)	⇩Ⓚ	下段	13	立ち	−14	−4	±0	±0	±0	背・腹	下Ⓚ	
裏・稲妻(右脾腹)蹴り(うら・いなずま(みぎひばら)げり)	⬊Ⓚ	中段	22	立ち	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ミドル	
潜竜蹴り(せんりゅうけり)	⬈Ⓚ	下段	20	立ち	−12	−4	+12	+12	+12	背・腹	下Ⓚ	
隼(はやぶさ)	⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	20	立ち	−4	+1	+4	+4	+4	背・腹	中ヒジ	覚−1
隼鷹(じゅんよう)	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中段	20	立ち	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中ヒジ	
不動殺(ふどうさつ)	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	18	立ち	−3	+6	+13	+13	+13	背・腹	中Ⓟ	
迦楼羅(かるら)	⇦Ⓟ+Ⓚ	中段	25	立ち	−5	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中Ⓟ	タメ可
虎鉄(こてつ)	⇦Ⓟ+Ⓚ (最大タメ)	中段	45	立ち	よろけ	+9	+13	+13	+13	背・腹	中Ⓟ	
鎧通し(よろいどおし)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	23	立ち	−10	腹崩	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中Ⓟ	さばき効果(対・ヒザ)、覚−1
水面払い(みなもばらい)	⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ	下段	20	立ち	−15	+3	+6	+6	+6	※	下Ⓚ	
牛鬼突(ごうきとつ)	⬇⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	27	立ち	−10	尻餅	尻餅	尻餅	尻餅	背・腹	背中	
護法・百合折り(ごほう・ゆりおり)	⬊Ⓟ+Ⓚ	中段	16(投20)	立ち	−10	+2	+4	+4	+4	背・腹	中Ⓟ	さばき効果(対・中Ⓟヒジ)、さばき時は投げにシフト、ダメージ変化
霧払い(きりばらい)	Ⓚ+Ⓖ	上段	25	立ち	−5	+1	+5	+5	+5	−・−	上回転	
斑鳩(いかるが)	Ⓚ+ⒼⓅ	中段	15	立ち	−10	腹崩	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中Ⓟ	
鬼首刈り(おにくびがり)	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	上段	25	立ち	−6	−1	+3	+3	+3	背・−	上Ⓚ	
叢雲(むらくも)	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ (ガードorヒット時)⇦Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	40	立ち	−	ダウン	−	−	−	−	−	
出足払い(であしばらい)	⇩or⇧Ⓚ+Ⓖ	下段	10(+20)	立ち	−6	投げ	投げ	投げ	投げ	※1	下Ⓚ	ヒット時は投げにシフト、ダメージ加算
仁王倒し(におうだおし)	⬊Ⓚ+Ⓖ	下段	20	しゃがみ	−16	−4	+2	+2	+2	背・−	下Ⓚ	
仁王殺(におうさつ)	⬊Ⓚ+Ⓖ (カウンター時)⇨Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	40	立ち	−	ダウン	−	−	−	−	−	覚−1
大蛇凪(おろちなぎ)	⬈Ⓚ+Ⓖ	下段	23	立ち	−16	−4	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	下Ⓚ	硬化H ダウン
前方回転受け身(ぜんぽうかいてんうけみ)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	
水月蹴り(すいげつげり)	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段	25	立ち	−14	+2	+6	+6	+6	−・−	ミドル	硬化H +4
神将三豪(しんしょうさんごう)												
伐折羅(ばさら)	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段	16	立ち	−14	−10	−10	−10	−10	背・腹	中Ⓟ	
迷企羅(めきら)	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ (ヒット時)⇦⬊Ⓟ+Ⓚ	打撃投げ	14	立ち	−	−6	−	−	−	−	−	
宮毘羅(くびら)	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦⬊Ⓟ+Ⓚ⇦⬈⇩⬊⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	35	立ち	−	ダウン	−	−	−	−	−	覚−2
裏・神将三豪(うら・しんしょうさんごう)												
因達羅(いんだら)	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦⬊Ⓟ+Ⓚ⇨⬊⇩⬈⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	35	立ち	−	ダウン	−	−	−			覚−2
ジャンプ攻撃												
跳び突き(とびつき)	(上昇中or空中)Ⓟ	中段	25	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
跳び鉄菱(とびてつびし)	(下降中)Ⓟ	中段	25	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中Ⓟ	
跳び蹴り(とびげり)	(上昇中or空中)Ⓚ	中段	25	立ち	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
跳び水月蹴り(とびすいげつげり)	(着地ぎわ)Ⓚ	中段	20	立ち	−10	−6	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ミドル	硬化H +2
背後攻撃												
突き(つき)	(敵背後)Ⓟ	上段	12	立ち	−6	−4	+1	+1	+1	背・腹	上Ⓟ	Ⓟからの技につながる
鉄槌(てっつい)	(敵背後)⇩Ⓟ	中段	20	立ち	−2	+1	+5	+5	+10	背・腹	中ヒジ	
回し蹴り(まわしげり)	(敵背後)Ⓚ	上段	30	立ち	−3	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・	上Ⓚ	
脛蹴り(すねげり)	(敵背後)⇩Ⓚ	下段	20	立ち	−12	−4	+12	+12	+12	背・腹	下Ⓚ	硬化H −2
ダウン攻撃												
止(とどめ)	(敵ダウン)⬊Ⓟ	ダウン攻撃	12	立ち	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	Ⓟダウン	
疾風(はやて)	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	20	立ち	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	−	
起き上がり攻撃												
雲払い(くもばらい)	(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・腹	中Ⓚ	
霧払い(きりばらい)	(うつ伏せ足・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
霧払い(きりばらい)	(うつ伏せ足・横転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・腹	中Ⓚ	
霧払い(きりばらい)	(うつ伏せ足・前転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
霞払い(かすみばらい)	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	−・−	中回転	
霞払い(かすみばらい)	(うつ伏せ頭・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
霞払い(かすみばらい)	(うつ伏せ頭・横転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
霞払い(かすみばらい)	(うつ伏せ頭・後転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
霞払い(かすみばらい)	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	−・−	中回転	
霞払い(かすみばらい)	(仰向け足・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
霞払い(かすみばらい)	(仰向け足・横転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	6	+3	+5	+5	+5	−・−	中回転	
霞払い(かすみばらい)	(仰向け足・後転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
霧払い(きりばらい)	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・−	ミドル	
霧払い(きりばらい)	(仰向け頭・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
霧払い(きりばらい)	(仰向け頭・横転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・−	ミドル	
霧払い(きりばらい)	(仰向け頭・前転)ⓀⓀⓀ	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
水面切り(みなもぎり)	(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	6	+1	+3	+3	+3	−・−	下回転	
水面切り(みなもぎり)	(うつ伏せ足・ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	

※1 ゴウのレバー入力と逆側に避ける。

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況					避け	当て身属性	備考
					ガード	ヒット	C小	C中	C大			
水面切り(みなもぎり)	(うつ伏せ足・横転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−3	+4	+6	+6	+6	−・−	下回転	
水面切り(みなもぎり)	(うつ伏せ足・前転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
水面切り(みなもぎり)	(うつ伏せ頭)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	±0	+2	+2	+2	−・−	下回転	
水面切り(みなもぎり)	(うつ伏せ頭・ディレイ)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
水面切り(みなもぎり)	(うつ伏せ頭・横転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+6	+6	+6	−・−	下回転	
水面切り(みなもぎり)	(うつ伏せ頭・後転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
水面切り(みなもぎり)	(仰向け足)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+5	+5	+5	−・−	下回転	
水面切り(みなもぎり)	(仰向け足・ディレイ)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
水面切り(みなもぎり)	(仰向け足・横転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+7	+7	+7	−・−	下回転	
水面切り(みなもぎり)	(仰向け足・後転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
水面切り(みなもぎり)	(仰向け頭)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+4	+4	+4	−・−	下回転	
水面切り(みなもぎり)	(仰向け頭・ディレイ)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
水面切り(みなもぎり)	(仰向け頭・横転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	±0	+3	+3	+3	−・−	下回転	
水面切り(みなもぎり)	(仰向け頭・前転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	

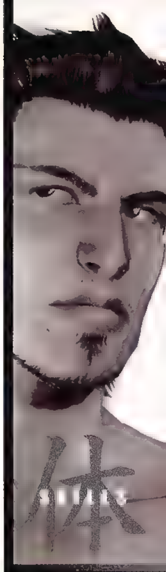
技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状況		受け身	投げ抜けコマンド	備考
投げ技								
巻込み(まきこみ)	P+G	上段投げ	40	ダウン	−6	−	P+G	
背負い投げ(せおいなげ)	⇨⇦P+G	上段投げ	50(壁40)	ダウン	−6	−	⇦P+G	壁ヒット時はダメージが変化
内股(うちまた)	⇨⇩P+G	上段投げ	47	ダウン	−6	−	⇩P+G	
体落とし(たいおとし)	⇨⇘⇩⇙⇦P+G	上段投げ	55	ダウン	−6	−	⇦P+G	
大外刈り(おおそとがり)	⇦⇨P+G	上段投げ	50	ダウン	−6		⇨P+G	
奈落落とし(ならくおとし)	⇦⇘P+G	上段投げ	35	ダウン	−6	−	⇘P+G	コマンド変更、覚−1
露払い〜止(つゆばらい〜とどめ)	⇦⇙⇩⇘⇨P+G	上段投げ	60	ダウン	−6		⇨P+G	
閻魔(えんま)	⇘P+G	上段投げ	45	ダウン	−8	−	⇘P+G	覚−1
轟雷(ごうらい)	⇘⇘P+G	上段投げ	40	ダウン	−6		⇘P+G	
太刀取り〜止(たちどり〜とどめ)	⇩⇦⇧⇨ or ⇧⇦⇩⇨P+G	上段投げ	70	ダウン	−6	−	⇨P+G	覚−2
膝当て〜大車(ひざあて〜おおぐるま)	⇩⇨⇧⇦ or ⇧⇨⇩⇦P+G	上段投げ	65	ダウン	−6	−	⇦P+G	コマンド変更
土蜘蛛(つちぐも)	⇨⇨P+G	上段キャッチ	27	ダウン	−5	−	⇨P+G	切替B1
鬼蜘蛛(おにぐも)	⇨⇨P+G	上段キャッチ	0	つかみ	−	−	−	切替B2、つかみへ移行
肘当て〜朽木折り(ひじあて〜くちきおり)	(敵右)P+G	上段投げ	50	ダウン	−6	−	⇨P+G	
肘当て〜朽木折り(ひじあて〜くちきおり)	(敵左)P+G	上段投げ	50	ダウン	−6	−	⇦P+G	
華厳落とし(けごんおとし)	(敵後ろ向き)P+G	上段投げ	65	ダウン	−	−	−	
大内刈り(おおうちがり)	(敵背後)P+G	上段投げ	28	ダウン		−		
朽木立て(くちきたて)	⇩P+K+G	下段投げ	0	つかみ	±0	−	⇩P+K+G	つかみへ移行
大蛇(おろち)	⇘P+K+G	下段投げ	50	ダウン	±0	−	⇘P+K+G	
肘当て〜朽木折り(ひじあて〜くちきおり)	(敵右しゃがみ)⇩ or ⇘P+K+G	下段投げ	50	ダウン	−6	−	⇨P+G	
肘当て〜朽木折り(ひじあて〜くちきおり)	(敵左しゃがみ)⇩ or ⇘P+K+G	下段投げ	50	ダウン	−6	−	⇦P+G	
華厳落とし(けごんおとし)	(敵後ろ向きしゃがみ)⇩ or ⇘P+K+G	下段投げ	65	ダウン	−	−	−	
股裂き(またさき)	(敵仰向け足ダウン)⇩ or ⇘P+G	ダウン投げ	30	ダウン	±0	−	⇩ or ⇘ or ⇙P+G	
袈裟固め(けさがため)	(敵仰向け頭ダウン)⇩ or ⇘P+G	ダウン投げ	30	ダウン	±0	−	⇩ or ⇘ or ⇙P+G	
腕ひしぎ(うでひしぎ)	(敵仰向け右ダウン)⇩ or ⇘P+G	ダウン投げ	30	ダウン	±0	−	⇩ or ⇘ or ⇙P+G	
村雨(むらさめ)	(敵仰向け左ダウン)⇩ or ⇘P+G	ダウン投げ	30	ダウン	±0	−	⇩ or ⇘ or ⇙P+G	
飛燕返し(ひえんがえし)	(敵うつ伏せ足ダウン)⇩ or ⇘P+G	ダウン投げ	30	ダウン	±0	−	⇩ or ⇘ or ⇙P+G	
羽織固め(はおりがため)	(敵うつ伏せ頭ダウン)⇩ or ⇘P+G	ダウン投げ	30	ダウン	±0	−	⇩ or ⇘ or ⇙P+G	
腕ひしぎ(うでひしぎ)	(敵うつ伏せ右ダウン)⇩ or ⇘P+G	ダウン投げ	30	ダウン	±0	−	⇩ or ⇘ or ⇙P+G	
閻魔殺(えんまさつ)	(敵うつ伏せ左ダウン)⇩ or ⇘P+G	ダウン投げ	30	ダウン	±0	−	⇩ or ⇘ or ⇙P+G	
当て身技								
組手払い(くみてばらい)	P+K(対・上中Pヒジ)	さばき	−	さばき	−	−	−	
組手払い〜掴み(くみてはらい〜つかみ)	P+KP+G	上段キャッチ	0	つかみ	−	−	−	つかみへ移行
闇払い(やみばらい)	⇦⇘P+K(対・下P)	さばき	−	さばき		−		
闇払い〜掴み(やみばらい〜つかみ)	⇦⇘P+K(さばき時)⇨P+G	上段キャッチ	0	つかみ	−	−	−	つかみへ移行
つかみ中の技								
突き飛ばし(つきとばし)	つかみ中P or K or G	投げコンボ	0	+2	−4	−	G	
前方崩し(ぜんぽうくずし)	つかみ中⇨	投げコンボ	0	つかみ	−4	−	⇨	
大外刈り(おおそとがり)	つかみ中⇨P+G	投げコンボ	50	ダウン	−	−	−	
大外車(おおそとくるま)	つかみ中⇨・⇨P+G	投げコンボ	60	ダウン	−	−	−	
背負い落とし(せおいおとし)	つかみ中⇨・⇦P+G	投げコンボ	65	ダウン		−	−	
送り足払い(おくりあしばらい)	つかみ中⇨・⇩P+G	投げコンボ	25	ダウン	−	−	−	
足払い(あしばらい)	つかみ中⇨・⇧P+G	投げコンボ	25	ダウン	−	−	−	
後方崩し(こうほうくずし)	つかみ中⇦	投げコンボ	0	つかみ	−4	−	⇦	
球投(たまなげ)	つかみ中⇦P+G	投げコンボ	40	ダウン	−	−	−	
大外落とし〜止(おおそとおとし〜とどめ)	つかみ中⇦・⇨P+G	投げコンボ	65	ダウン	−	−	−	
夜叉車(やしゃぐるま)	つかみ中⇦・⇦P+G	投げコンボ	65	ダウン	−	−	−	
送り足払い(おくりあしばらい)	つかみ中⇦・⇩P+G	投げコンボ	25	ダウン	−	−	−	
足払い(あしばらい)	つかみ中⇦・⇧P+G	投げコンボ	25	ダウン	−	−	−	
右方崩し(うほうくずし)	つかみ中⇩	投げコンボ	0	つかみ	−4	−	⇧	
送り足払い(おくりあしばらい)	つかみ中⇩P+G	投げコンボ	20	ダウン	−	−		
大外刈り(おおそとがり)	つかみ中⇩・⇨P+G	投げコンボ	55	ダウン	−	−	−	
膝車(ひざぐるま)	つかみ中⇩・⇦P+G	投げコンボ	50	ダウン	−	−	−	
送り足払い・剛〜止(おくりあしばらい・ごう〜とどめ)	つかみ中⇩・⇩P+G	投げコンボ	60	ダウン	−	−	−	
足払い(あしばらい)	つかみ中⇩・⇧P+G	投げコンボ	35	ダウン	−	−		
左方崩し(さほうくずし)	つかみ中⇧	投げコンボ	0	つかみ	−4	−	⇩	
足払い(あしばらい)	つかみ中⇧P+G	投げコンボ	20	ダウン	−		−	
大外刈り(おおそとがり)	つかみ中⇧・⇨P+G	投げコンボ	55	ダウン	−	−	−	
膝車(ひざぐるま)	つかみ中⇧・⇦P+G	投げコンボ	50	ダウン	−	−	−	
送り足払い(おくりあしばらい)	つかみ中⇧・⇩P+G	投げコンボ	35	ダウン	−	−	−	
足払い・剛〜止(あしばらい・ごう〜とどめ)	つかみ中⇧・⇧P+G	投げコンボ	60	ダウン	−	−	−	

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ

ブラッド・バーンズ

BRAD BURNS

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況 ガード	ヒット	C小	C中	C大	避け	当て身属性	備考
打撃技												
ジャブ	P	上段	12	立ち	+1	+5	+8	+8	+8	背・腹	上P	
ジャブ～スピンキック	PK	上段	20	立ち	−6	+2	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	上K	Gでキャンセル可
ジャブストレート	PP	上段	10	立ち	−5	−5	+1	+1	+1	背・腹	上P	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ移行
コンビネーションロー	PPK	下段	17	立ち	−16	−6	−2	−2	−2	背・−	下K	
ジャブ～ボディストレート	P⇨P	中段	14	立ち	−6	−4	+1	+1	+1	背・腹	中P	
グライディングニー	P⇨PK	中段	20	立ち	−12	+1	+3	+3	+3	背・腹	ヒザ	覚−1
グライディングニー～キャッチ	P⇨PK（カウンター時）P+G	打撃投げ	−	首相撲	−	首相撲	−	−	−	−	−	首相撲へ移行
コンビネーションアッパー	PPP	上段	12	立ち	−10	−10	+1	+1	+1	背・腹	上P	
コンボダブルニー	PPPK	中段、中段	16、14	立ち	−16	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	ヒザ	
エルボーフック	⇨P	中段	19	立ち	−6	−4	+4	+4	+4	背・腹	中ヒジ	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ移行
エルボーフック～スクリューハイキック	⇨PK	上段	20	立ち	−18	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・−	上K	
スパインウィップ	⇦P	上段	22	立ち	−3	±0	+4	+4	+4	−・腹	上P	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ移行
ルンピニーコンビネーション	⇦PK	特殊中段	15	立ち	−6	+1	−2	+1	+2	背・腹	ヒザ	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ移行、しゃがみG ±0
ルンピニーコンビネーション～キャッチ	⇦PK（カウンター時）P+G	打撃投げ	−	首相撲	−	首相撲	−	−	−	−	−	首相撲へ移行
シットジャブ	⇩P	特殊下段	9	しゃがみ	−4	+3	+5	+5	+5	背・腹	下P	
ライジングアッパー	⬇⬂P	中段	20	立ち	−10	±0	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	切替A1、覚−1
ライジングエルボー	⬇⬂P	中段	20	立ち	−4	+1	尻餅	尻餅	尻餅	背・腹	中ヒジ	切替A2
ジョルトアッパー	⬂P	中段	16	立ち	−4	−2	+3	+3	+3	背・腹	中P	
ティーソークコンビネーション	⬂PP	上段	20	立ち	−6	−1	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	上ヒジ	覚−1
シャープシュート	⬃P	下段	18	しゃがみ	−14	−6	+3	+3	足崩	背・−	下P	
ストッピング	K	中段	16	立ち	−4	−1	+2	+2	+2	背・腹	ミドル	
ストッピング～モビリティジャブ	KP	上段	14	立ち	−6	−3	+3	+3	+3	背・腹	上P	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ移行
ティープコンビネーション	KPK	中段	20	立ち	−12	−1	+6	+6	+6	背・腹	ミドル	
ティープコンビネーション～キャッチ	KPK（カウンター時）P+G	打撃投げ	−	首相撲	−	首相撲	−	−	−	−	−	首相撲へ移行
ニーアッパー	⇨K	中段	20	立ち	−6	−2	+3	ダウン	ダウン	背・腹	ヒザ	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ移行
カウ・ロイ	⇨⇨K	中段	28	立ち	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ヒザ	
ステップチェンジニー	⇦⇨K	中段	30	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ヒザ	
カッティングロー	⇩K	下段	16	立ち	−14	−4	+1	+1	+1	背・腹	下K	
ローキック	⬇or⬃K	下段	13	立ち	−14	−4	±0	±0	±0	背・腹	下K	
ダブルストライク	⬇or⬃KK	上段	20	立ち	−5	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	上K	
ターンソバット	⬇⇦K	中段	25	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・腹	ミドル	振り向き状態へ移行
ミドルキック	⬂K	中段	23	立ち	−6	±0	+6	+6	+6	背・腹	ミドル	硬化H +2
ミドルキック～キャッチ	⬂K（カウンター時）P+G	打撃投げ	−	首相撲	−	首相撲	−	−	−	−	−	首相撲へ移行
ティーソーク・ボン	P+K	中段	22	立ち	−2	+1	+11	+11	+11	背・腹	中ヒジ	覚−1
ソーククラブ	⇨P+K	上段	20	立ち	−6	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	上ヒジ	覚−1
ショベルフック	⇩P+K	中段	16	立ち	−6	−2	+1	+1	+1	背・腹	中P	
ショベルフック ダブル	⇩P+KP	中段	12	立ち	−10	−7	−5	−5	−5	背・腹	中P	⇨Pでラストショットにシフト可
ショベルフック トリプル	⇩P+KPP	中段	12	立ち	−10	−4	+1	+1	+1	背・腹	中P	⇨Pでラストショットにシフト可
ラストショット	⇩P+K⇨P	上段	15	立ち	−10	叩き	叩き	叩き	叩き	背・腹	上P	覚−1
ディストラクションボディ	⬂P+K	中段	18	立ち	−6	−3	+4	+4	+4	背・腹	中P	
ティーソークラン	⬂P+KP	中段	18	立ち	−13	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中ヒジ	覚−1
ハイスピンキック	K+G	上段	23	立ち	−5	±0	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	上回転	
トルネードコンビネーション	K+G⇩K+G	下段	21	立ち	−22	−3	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	下回転	
パップソークカウ	⇦⇨K+G	中段	27	立ち	−10	尻餅	尻餅	尻餅	尻餅	背・腹	ヒザ	
ジャガーテイル	⇩K+G	下段	24	立ち	−19	−3	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	下回転	
オーバー・ステップミドル	（避け中）P+K+G	中段	25	立ち	−14	+2	−6	−6	+6	−・−	ミドル	硬化H +4
ダッキング中の打撃技												
ダッキング	⇨P+K+G	特殊行動	−	しゃがみ	−	−	−	−	−		−	⇦でスウェーバック、⇧or⇩でスリッピングへ移行
ボディフック	ダッキング中P	中段	16	立ち	−6	−1	+4	+4	+4	背・腹	中P	
クロスアッパー	ダッキング中PP	中段	22	立ち	−16	−1	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	
ダッキングニーアッパー	ダッキング中K	中段	23	立ち	−3	+3	+7	+7	+7	背・腹	ヒザ	タメ可
ダッキングニーアッパー	ダッキング中K（最大タメ）	中段	30	立ち	よろけ	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ヒザ	
ダッキングニーアッパー～キャッチ	ダッキング中K（カウンター時）P+G	打撃投げ	−	首相撲	−	首相撲	−	−	−	−	−	首相撲へ移行
ミドルスピンキック	ダッキング中K+G	中段	25	立ち	−14	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	中回転	
スウェーバック中の打撃技												
スウェーバック	⇦P+K+G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ移行
スウェーバックジャブ	スウェーバック中P	上段	14	立ち	−3	+4	+6	+6	+6	背・腹	上P	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングへ移行
スウェーバックミドルキック	スウェーバック中K	中段	22	立ち	−13	+1	+6	+6	+6	背・腹	ミドル	
スウェーバックストレート	スウェーバック中P+K	上段	13	立ち	−4	−2	±0	±0	±0	背・腹	上P	
コンボカッティングエルボー	スウェーバック中P+KP	上段	18	立ち	−6	−6	−3	−3	−3	背・腹	上ヒジ	
コンボエルボーミドルキック	スウェーバック中P+KPK	中段	20	立ち	−10	−2	+2	+6	+6	−・腹	ミドル	
ラジャダムナン・コンビネーション	スウェーバック中P+KPK（ガードorヒット時）⬂K	中段	20	立ち	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・腹	ミドル	覚−2
スウェーバックロー	スウェーバック中K+G	下段	23	立ち	−15	−6	足崩	足崩	足崩	背・腹	下K	
スリッピングライト中の打撃技												
スリッピングライト	⇩P+K+G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−		−	⇨でダッキング、⇦でスウェーバック、⇧でスリッピングレフトへ移行
スマッシュフック	スリッピングライト中P	上段	22	立ち	−4	頭崩	頭崩	頭崩	頭崩	背・腹	上P	スリッピングライト中P+K後はダメージ10、覚−1
ハンティングミドルキック	スリッピングライト中K	中段	28	立ち	+4	+8	+12	+12	+15	−・腹	ミドル	
ハンティングミドルキック～キャッチ	スリッピングライト中K（ヒット時）P+G	打撃投げ	−	首相撲	−	首相撲	−	−	−	−	−	首相撲へ移行
ウェービングボディ	スリッピングライト中P+K	中段	14	立ち	−15	−10	−8	8	−8	背・腹	中P	スリッピングライトへ移行
スリッピングレフト中の打撃技												
スリッピングレフト	⇧P+K+G	特殊行動	−	立ち	−	−	−	−	−	−	−	⇨でダッキング、⇦でスウェーバック、⇧でスリッピングレフトへ
ボディブレイク	スリッピングレフト中P	中段	22	立ち	−6	腹崩	腹崩	腹崩	腹崩	背・腹	中P	切替B1
フリッカージャブ	スリッピングレフト中P	上段	12	立ち	−3	−1	+2	+2	+2	背・腹	上P	切替B2
チョッピングブロー	スリッピングレフト中PP	中段	20	立ち	−12	+2	+5	+5	+5	背・腹	中P	切替B2、タメ可
チョッピングブロー	スリッピングレフト中PP（最大タメ）	中段	30	立ち	+3	+13	+14	+14	+14	背・腹	中P	切替B2
ピアッシングニー	スリッピングレフト中K	中段	25	立ち	−1	+2	急崩	急崩	急崩	背・腹	ヒザ	
ウェービングボディ	スリッピングレフトP+K	中段	14	立ち	−15	−10	−8	−8	−8	背・腹	中P	スリッピングライトへ移行



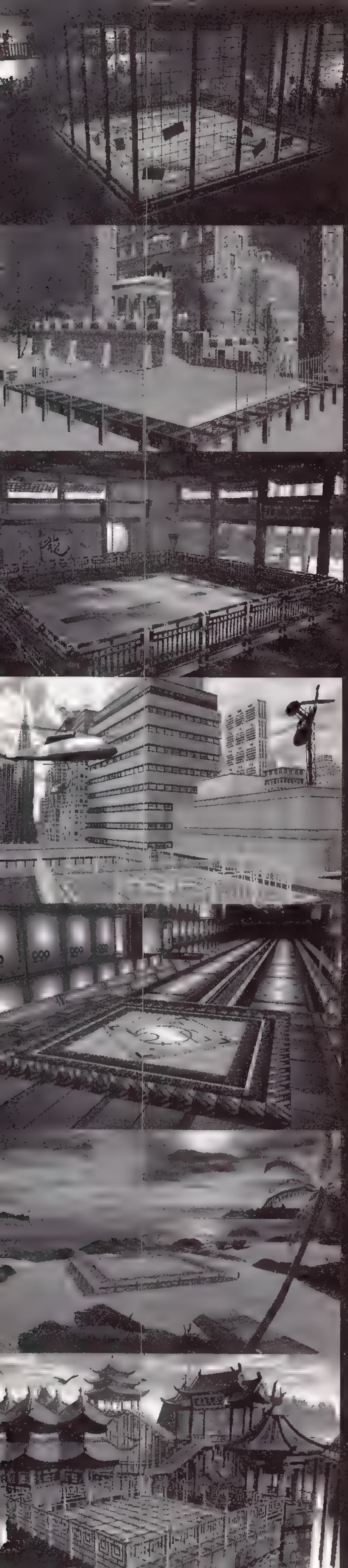
技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状態	技後の状況 ガード	ヒット	C小	C中	C大	避け	当て身属性	備考
ジャンプ攻撃												
ジャンプナックル	(上昇中or空中)P	中段	25	立ち	−11	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
ジャンプストレート	(下降中)P	中段	25	立ち	−10	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中P	
ジャンプトーキック	(上昇中or空中)K	中段	25	立ち	−6	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	中両足	
ジャンプサイドキック	(着地ぎわ)K	中段	20	立ち	−10	−6	ダウン	ダウン	ダウン	背・腹	ミドル	
背後攻撃												
スパインウィップ	(敵背後)P	上段	15	立ち	+1	+3	+5	+5	+5	背・−	上P	⇦Pからの技につながる
ジャッティングエルボー	(敵背後)⇩P	中段	18	立ち	−4	+2	+4	+4	+4	背・腹	中ヒジ	
ニードルキック	(敵背後)K	中段	21	立ち	−6	−2	+3	+3	+3	背・腹	ミドル	
ワイクルターン	(敵背後)⇩K	下段	25	立ち	−17	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−・−	下回転	
フェイスクラッシュエルボー	(敵背後)P+K	上段	19	立ち	−5	頭崩	頭崩	頭崩	頭崩	背・腹	上ヒジ	振り向き状態へ移行、覚−1
壁技												
ジャンピングニー	(壁が前)⇨P+K+G	中段	30	立ち	よろけ	頭崩	頭崩	頭崩	頭崩	−・−	中両足	
ダウン攻撃												
ギャンビット	(敵ダウン)⇗K	ダウン攻撃	13	立ち	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	Kダウン	
ヘルダイブ	(敵ダウン)⇧P	ダウン攻撃	22	立ち	−	ダウン	ダウン	ダウン	ダウン	−	−	
起き上がり攻撃												
ライジングバックキック	(うつ伏せ足)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・腹	中K	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足・横転)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・腹	中K	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足・前転)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+6	+5	+5	背・−	ミドル	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	−・−	中回転	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・横転)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・後転)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	−・−	中回転	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・横転)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+5	+5	+5	−・−	中回転	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・後転)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+4	+4	+4	−・−	中回転	
ライジングバックキック	(仰向け頭)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・−	ミドル	
ライジングバックキック	(仰向け頭・ディレイ)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
ライジングバックキック	(仰向け頭・横転)KKK	中段	20	立ち	−6	+3	+6	+6	+6	背・−	ミドル	
ライジングバックキック	(仰向け頭・前転)KKK	中段	20	立ち	−15	+2	+5	+5	+5	背・−	ミドル	
スライドロースピンキック	(うつ伏せ足)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+3	+3	+3	−・−	下回転	
ロースピンキック	(うつ伏せ足・ディレイ)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロースピンキック	(うつ伏せ足・横転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−3	+4	+6	+6	+6	−・−	下回転	
ロースピンキック	(うつ伏せ足・前転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	±0	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭・ディレイ)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭・横転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+6	+6	+6	−・−	下回転	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭・後転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロースピンキック	(仰向け足)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+5	+5	+5	−・−	下回転	
ロースピンキック	(仰向け足・ディレイ)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロースピンキック	(仰向け足・横転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	+3	+7	+7	+7	−・−	下回転	
ロースピンキック	(仰向け足・後転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロースピンキック	(仰向け頭)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	+1	+4	+4	+4	−・−	下回転	
ロースピンキック	(仰向け頭・ディレイ)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	
ロースピンキック	(仰向け頭・横転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−6	±0	+3	+3	+3	−・−	下回転	
ロースピンキック	(仰向け頭・前転)⬇KKK	下段	20	しゃがみ	−15	−3	+2	+2	+2	−・−	下回転	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	技後の状況 ヒット	投げ抜け	受け身	投げ抜けコマンド	備考
投げ技								
エルボースラッシュ	P+G	上段投げ	35	ダウン	−6	−	P+G	覚−1
ボディニークラッシュ	⇦⇨P+G	上段投げ	40	ダウン	−6	ジャスト	⇨P+G	ジャスト受け身時はダメージ30
ネックスラッシュ	⇦P+G	上段投げ	45	ダウン	−6	−	⇦P+G	
フェイスファング	⇗⇗P+G	上段投げ	55	ダウン	−6	ジャスト	⇗P+G	ジャスト受け身時はダメージ45
チェンジ	⇖P+G	上段投げ	0(壁22)	+8	−6	−	⇖P+G	壁ヒット時はダメージ変化
パップソークカウ	(敵右)P+G	上段投げ	40	ダウン	−6	−	⇨P+G	
レウインパクト	(敵左)P+G	上段投げ	40	ダウン	−6	−	⇦P+G	
パワーグラデイション	(敵後ろ向き)P+G	上段投げ	50	ダウン	−	−	−	
首相撲中の技								
エルボースラッシュ	首相撲中P	投げコンボ	30	ダウン	−6	−	G	覚−1
ゴッコーティーカウ1	首相撲中K	投げコンボ	12(ポ20)	首相撲	−6	−	⇩G	1回目、ポジションチェンジ後はダメージ20
ゴッコーティーカウ2	首相撲中K	投げコンボ	12(ポ20)	首相撲	±0	−	⇩G	2回目、ポジションチェンジ後はダメージ20
ゴッコーティーカウ3	首相撲中K or K+G	投げコンボ	30	ダウン	−6	ジャスト	⇩G	3回目、K+Gの場合は1、2回目でも出せる、※1
ポジションチェンジ・レフト	首相撲中⇩	投げコンボ	−	首相撲	−4	−	⇧	移動1回目
ポジションチェンジ・バック	首相撲中⇨	投げコンボ	−	首相撲	−4	−	⇦	移動1回目
ポジションチェンジ・ライト	首相撲中⇧	投げコンボ	−	首相撲	−4	−	⇩	移動1回目
レフトスルー	首相撲中⇩	投げコンボ	−	+18	−4	−	⇧	移動2回目
バックスルー	首相撲中⇨	投げコンボ	−	+18	−4	−	⇦	移動2回目
ライトスルー	首相撲中⇧	投げコンボ	−	+18	−4	−	⇩	移動2回目
当て身技								
デストラップ	⇖P+K (対・中K回転、ミドル)	当て身	25+α	ダウン	−	−	−	
ヘルトラップ	ダッキング中P+K (対・下P)	さばき	−	さばき	−	−	−	
ガゼルアッパー	ダッキング中P+K (さばき時)P	中段	28	ダウン	−	−	−	

※1 ジャスト受け身時はダメージ20

ブラッド・バーンズ
BRAD BURNS

結城 晶
パイ・チェン
ラウ・チェン
ウルフ・ホークフィールド
ジェフリー・マクワイルド
影丸
サラ・ブライアント
ジャッキー・ブライアント
舜帝
リオン・ラファール
梅小路 葵
雷飛
ベネッサ・ルイス
日守 剛
ブラッド・バーンズ



ドリマガ BOOKS

VIRTUA FIGHTER 4 FINAL TUNED MASTER GUIDE

バーチャファイター4 ファイナルチューンド マスターガイド

2004年8月20日　初版発行

構成・執筆	株式会社キュービスト（Q-BIST）播本真也／越塚正典
	百渓　曜／石田真一／小嶋勝之／松崎　豊／柳沢思無邪 矢吹秀勝／山田泰之／前田　文 Special Thanks 仲道大志／矢永　拓
本文・カバーデザイン	株式会社キュービスト（Q-BIST）谷本　馨／横井圭子／木村健一／辛島竜彦
	築茂和代
カバーイラスト	株式会社セガ.iceman
印刷・製本	共立印刷株式会社
協力	株式会社セガ
発行人	稲葉俊夫
編集人	北村州識
販売	浦島弘行／佐藤公昭／正木幹男／夏井義枝
制作業務	植草光男
編集	エンタテインメント書籍編集部（松本真弓）
発行	ソフトバンク パブリッシング株式会社 〒107-0052　東京都港区赤坂4丁目13番13号
販売	TEL03-5549-1200
編集	TEL03-5549-1164

©SEGA 2004
©Softbank Publishing Inc.

ISBN4-7973-2817-7
Printed in Japan

落丁本・乱丁本は小社販売にてお取り替えいたします。
定価はカバーに記載されております。
禁無断複製
本書に関するお問い合わせは、平日の午後4時から午後6時の間に電話番号03-5549-1164でお受けしています。
ゲーム内容に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

※本書に掲載しているフレームデータ、攻略内容は、編集部が独自に調査したものです。

http://isbn.sbpnet.jp/28177/
本書をお読みいただいたご感想、ご意見を上記URLからお寄せください。

SOFT BANK ソフトバンク
パブリッシング
Publishing

Virtua Fighter 4
Final Tuned
VIRTUA FIGHTER 4
™

© SEGA, 2004

全キャラクター攻略
全アイテム入手情報
完全網羅!!

PS2版

バーチャファイター4 エボリューション
コンプリートガイド

AB判／304ページ／オールカラー　定価 1,890円(税込)

SOFT BANK ソフトバンク パブリッシング
Publishing

ISBN4-7973-2817-7

C0076 ¥1800E

9784797328172

定価 本体1,800円 +税

1920076018008

© SEGA,2004

ドリマガ BOOKS

バーチャファイター4 ファイナルチューンド マスターガイド

ソフトバンク パブリッシング
SOFT BANK Publishing

バーチャファイター4 ファイナルチューンド
マスターガイド

心・技・体すべてを兼ねそなえた充実のラインナップ

心 SYSTEM
チャレンジモード全ミッションの評価基準を一挙公開！
ステップアップ方式の基礎攻略で初～中級者もレベルアップ！

技 CHARACTERS
新たに追加されたアイテムのうち60種の取得方法を特別収録
主要技の発生フレーム・コンボなど対戦に活かせる情報も満載！

体 SKILLS
項目にぬかりなし！ 最強のコマンドリストが遂に完成!!
ガードやヒット後のスキは!? 各種フレームデータを大公開！

©SEGA,2004

マスターガイド
ソフトバンク パブリッシング
SOFTBANK Publishing

フレームデータ徹底解析!!

～技属性×技後の状況を完全公開～

最強指南
新仕様チャレンジモードの詳細なシステムを徹底解説！
組み合わせは無限!? 200種を超えるコンボを一挙公開
新技・リニューアル技の変更点が一目でわかるコマンドリスト

SOFTBANK Publishing
ドリマガ
キュービスト／編